N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC



NUMÉRO 104 MAI 1999



1999 raisons de râler



Tests

Add-on Baldur's Gate
Add-on Commandos
Alien vs Predator
TOCA 2

Réseau

Team Fortress Classic, Civilization CTP, X-Wing Alliance, Middle Earth



NUMÉRO 104 • MAI 1999 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH

Infogrames présente
CUTTER SLADE
dans

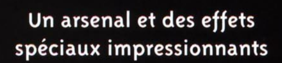




Un arsenal et des effets spéciaux impressionnants

Une intelligence artificielle révolutionnaire

6 mondes immenses et variés













© 1999 Infogrames. © 1999 Appeal. © 1999 Microsoft. Tout droits reservés. Sidewinder est une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.


OUTCAST
Tout commence
fin juin.
OUTCAST
www.outcast-game.com

Sommaire

JOYSTICK 104 • MAI 1999

LES TESTS DU MOIS

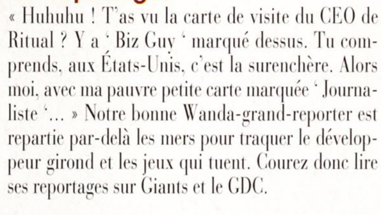
LES PREVIEWS DU MOIS



38 1999 raisons de râler

Le monde du jeu vidéo marche sur la tête : jeux en retard, jeux buggés, traductions bâclées, prix entubatoires, manque de créativité, montée des fachi-fachos, Wintel et Big Brother... À un mois de l'E3, notre bon Ivan Le Fou secoue le cocotier. Bon sang ! Qu'est-ce qu'ils ont donc tous à nous faire chier ?

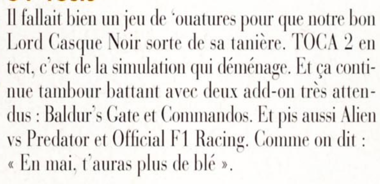




46 Reportages

« Huhuhu ! T'as vu la carte de visite du CEO de Ritual ? Y a ' Biz Guy ' marqué dessus. Tu comprends, aux États-Unis, c'est la surenchère. Alors moi, avec ma pauvre petite carte marquée ' Journaliste '... » Notre bonne Wanda-grand-reporter est repartie par-delà les mers pour traquer le développeur girond et les jeux qui tuent. Courez donc lire ses reportages sur Giants et le GDC.

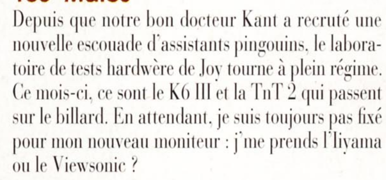




64 Tests

Il fallait bien un jeu de 'ouatures pour que notre bon Lord Casque Noir sorte de sa tanière. TOCA 2 en test, c'est de la simulation qui déménage. Et ça continue tambour battant avec deux add-on très attendus : Baldur's Gate et Commandos. Et pis aussi Alien vs Predator et Official F1 Racing. Comme on dit : « En mai, t'auras plus de blé ».

3615 Joystick
1,29 F/min
Le complément indispensable au magazine



108 Matos

Depuis que notre bon docteur Kant a recruté une nouvelle escouade d'assistants pingouins, le laboratoire de tests hardwère de Joy tourne à plein régime. Ce mois-ci, ce sont le K6 III et la TnT 2 qui passent sur le billard. En attendant, je suis toujours pas fixé pour mon nouveau moniteur : j'me prends l'Iiyama ou le Viewsonic ?



126 Réseau

Les affaires reprennent pour le Réseau : une interview du chef de projet de Middle Earth (le futur Tolkien online), le test de Civilization : Call to Power et par-dessus tout Team Fortress Classic, la quintessence du shoot coopératif tout de Half-Life vêtu. C'est de la bombe, ce soft !

ET AUSSI...

JOYSTICK
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Secrétaire : Laurence Geuffroy
COURRIER LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Pete Boule, Ivan Le Fou et Moulinex
TESTS : Raspa (Philippe Louet), Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
CHEF DE RUBRIQUE MATOS : Stéphane Quentin (Kant)
REPORTAGES : Mathilde Remy (Wanda)
LE DELCO : Gabriel Lopez

LA MAQUETTE
1er rédacteur graphique : Christophe Gourdin, assisté de Stéphane Noël .
Maquettistes : Sonia Caron, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Directeur de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Reye
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Eric Trastour
Assistante de promotion : Hélène Chemin

ABONNEMENT
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France 259 F, étranger 339 F. Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : Promévente 01 41 34 95 87

Photogravure CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

Couverture : Pingouin Attack Joystick 1999 © Didier Couly

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

Télématique 3615 Joystick, rédaction/animation : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive

Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

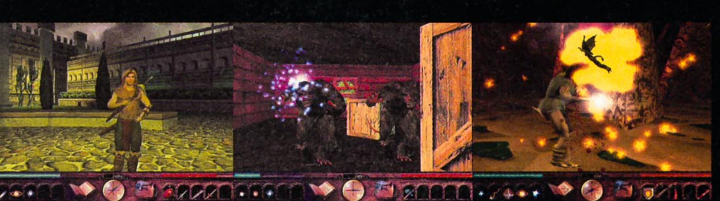
Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559.
Dépôt légal à parution



VOUS AVEZ SAUVÉ LE ROYAUME,
VOUS AVEZ SAUVÉ LE MONDE,
MAINTENANT VOUS DEVEZ
SAUVER VOTRE ÂME






A LA RECHERCHE DE L ÂME PERDUE









© 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, Westwood Studios et Lands of Lore sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts ou de ses filiales détenues à 100 % aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés

sommaire

Mais qu'ont-ils tous ce mois-ci ? Encore des démos que l'on attendait et qui ne sont toujours pas là : Interstate' 82, Outcast, Midtown Madness… énervant, franchement énervant. Mais c'est comme ça, oublions. Ce mois-ci, vous allez pouvoir goûter à l'excellent Team Fortress pour Half-Life (mutijoueur uniquement), au prochain Mechwarrior 3, et au balèze X-Wing Alliance. À propos d'X-Wing Alliance, la démo ne fonctionne pas toujours correctement, notamment avec certaines cartes 3D. De même, et lors de l'installation, ne tenez pas compte des messages d'erreur. Ça aussi c'est énervant, franchement énervant. Si LucasArts se met à nous sortir des démos qui ne fonctionnent qu'à moitié, où va-t-on ? En ce qui concerne les problèmes avec les cartes 3D, il faut éditer un fichier .cfg créé par le programme lors de son premier démarrage, et repérer la ligne qui parle de votre affichage (video display), puis basculer le 0 qui se trouve derrière en 1. C'est pas gagné, mais ça peut marcher. Enfin, c'est énervant tout ça, franchement énervant…

Lord Casque Noir



DÉCOMPRESSER ET LANCER LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD SANS PASSER PAR L'INTERFACE ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 200, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton « Démarrer » de la barre des tâches, puis cliquez sur « Arrêter ». Choisissez l'option « Redémarrer sous DOS ».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

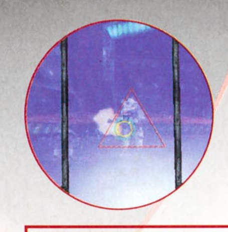
La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\
Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER.

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX6.1 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX6\DX61FRN.EXE).
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\.

DIRECTX.6

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 6.1

cd-rom n°104

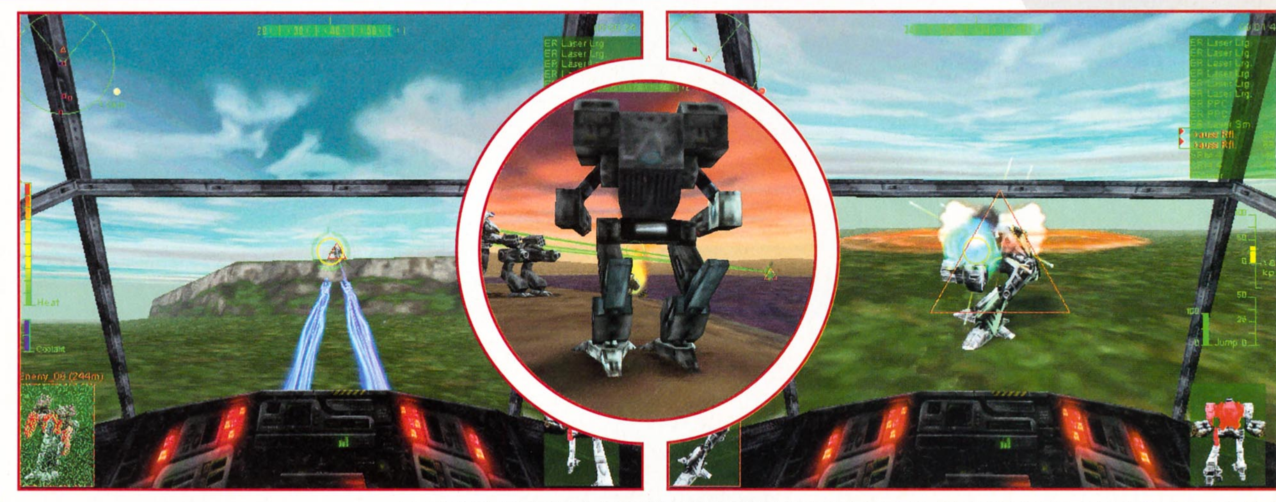


LA DÉMO EXCLUSIVE

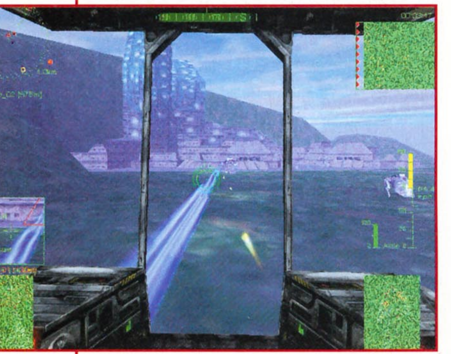
MECHWARRIOR 3

Editeur : Microprose
Système : Win 95/98, Glide, Direct3D

Le monde des Mechwarriors est assez hermétique. La majorité des joueurs retient surtout qu'il faut connaître un nombre énorme de touches pour pouvoir y jouer correctement. Revenez sur vos a priori pour jouer à cette démo, vous ne le regretterez pas. Avec un joystick, les choses deviennent tout de suite plus claires. Vous réaliserez vite que vous pouvez vous amuser sans encombrer votre mémoire. De plus, l'interface et le graphisme sont particulièrement soignés. On a rarement vu un soft aussi bien fini. Alors, ne ratez pas l'occasion d'y jouer, ce serait trop bête.







-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\MECH3 et cliquez sur MECH3.EXE.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1. Le joystick est recommandé.

-MODE D'EMPLOI :

Le jeu s'installe directement dans le menu Démarrer. Pour le lancer, cliquez sur Microprose. Pour connaître les contrôles, allez dans le menu des options. Il ne vous reste plus qu'à configurer vos touches.

-CONFIG MINI :

P200, 64 Mo RAM.

INFONIE

Découvrez...

Imaginez et créez votre propre site web grâce aux 15 Mo d'hébergement gratuit,
Naviguez rapidement sur tout l'Internet en 64 Kbps (norme V90),
Franchissez vos limites en affrontant les meilleurs joueurs sur notre plate-forme de jeux en réseau,
Organisez vos sorties entre amis grâce à vos 10 adresses e-mail,
Nouez des contacts avec nos modules de communication (Forums, Talkie,...),
Installez vite INFONIE, bénéficiez d'un abonnement de 31 jours gratuit,
Et... DÉCONTRACTEZ-VOUS L'INTERNET ! ! !





259F
au lieu de ~~418~~ F
soit une économie de 159 F !

+ EN CADEAU DANS CHAQUE NUMÉRO UN CD-ROM AVEC DES JEUX ET DES UTILITAIRES POUR PC.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer sous enveloppe affranchie à Joystick, BP 2, 59718 Lille Cedex 9 ST 314

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°s) à JOYSTICK, pour 259 F au lieu de ~~418~~ F, soit une économie de 159 F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____

Expire le : __ __ Signature (parents pour les mineurs) :

Nom : ______________ Prénom : ______________

Adresse : ______________

Code postal : _____ Ville : ______________

Date de naissance : __ __ 19__ Sexe : ❑ M ❑ F

Ordinateur : ______________

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11N°s) : 2 100 FB.
N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.
Tarifs étrangers : sur demande au 01 55 63 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements.
Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.



LES DÉMOS



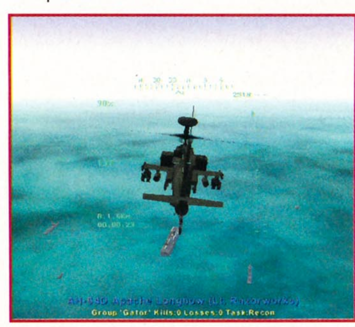
APACHE HAVOC

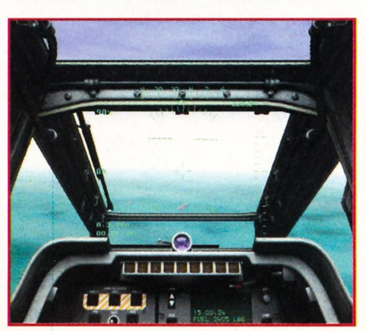
Editeur : Empire Interactive
Système : Win95/98, Direct3D.

Deux missions vous sont proposées dans cette démo. Pour chacune, vous pouvez accéder aux deux hélicoptères et passer ainsi d'un camp à un autre. Cette simulation de combats aériens vous éblouira par son réalisme et le moteur impeccable qu'elle utilise. Les cockpits et les armes sont copiés sur ceux des vrais hélicos. Du coup, vous pouvez admirer les superbes machines de guerre que sont l'Apache et l'Havok. Un très bon produit, appréciable uniquement sur une grosse config.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\APACHE et cliquez sur DEMO.EXE







-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1. Attention, pour que le jeu fonctionne correctement, choisissez votre mode graphique dans le menu des options.

-MODE D'EMPLOI :

Le jeu s'installe directement dans le menu Démarrer. Pour le lancer, cliquez sur Razorworks. Le jeu se joue au clavier seul, mais s'accompagne mieux d'un joystick. Il existe dix mille touches dans le readme.txt à connaître si vous voulez vraiment vous éclater. Je ne vous donne ici que les principales commandes pour un envol immédiat.

Enlever le frein du rotor : R
Enlever le frein du cycle (wheel) : B
Accroître le couple : Q, le diminuer A.
Pour se diriger, utiliser les flèches de directions.
N'oubliez pas que pour avancer, l'hélico doit avoir le nez légèrement vers la bas.
Tirer : barre d'espace
Sélectionner arme : touche retour arrière
Quitter mission : Ctrl + Q
Sortir du jeu : Ctrl + X
Pause : P

-CONFIG MINI :

P300, 64 Mo RAM.

RESIDENT EVIL 2

Editeur : Virgin Interactive
Système : Windows 95/98,

Vous aimez tuer ? Vous aimez voir le sang gicler et s'étendre en flaques épaisses sur les pavés de la ville ? Alors, qu'attendez-vous pour jouer à Resident Evil 2 ? Cette démo de 10 minutes vous permettra d'apprécier toutes les subtilités de l'horreur sanguinolente. Gore, on ne peut pas faire mieux. Quand des zombis à moitié déchiquetés vous attaquent et que vous répondez avec des balles, on est en plein bain de sang. Resident Evil 2 se compose de 2 CD. Ils vous proposent de vivre l'aventure avec un personnage masculin ou féminin. Cette démo met en scène la jeune Claire Redfield. Donc, évitez de trop faire le forcing avec elle, sa constitution est assez fragile, elle ne supportera pas longtemps les coups de dents des zombis.





-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\REVIL2 et cliquez sur REVIL2.ZIP.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1

-MODE D'EMPLOI :

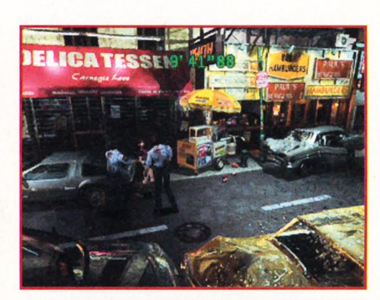
Le jeu se dézippe dans C:\JOYSTICK\DEMORE2\. Lancez à partir de ce répertoire RESIDENTEVIL2.EXE. Pour régler le graphisme et le son, allez dans les options au moment du lancement du jeu. Le jeu se joue au clavier.

F9 : quitter
A : plan
Z : inventaire
Flèches de direction : avancer, reculer, à droite, à gauche, viser
C + barre d'espace : tirer
V : courir
Barre d'espace : utiliser, prendre.

-CONFIG MINI :

P166, 32 Mo RAM.









- Un scénario captivant pour 23 missions et 6 campagnes originales
- Conduisez d'authentiques véhicules de la 2nde Guerre y compris des tanks panzer
- 40 personnages à disposition, chacun possédant une personnalité unique
- Développé avec la collaboration d'un Commandant de la 2nde Guerre Mondiale
- Compatible avec les joysticks à retour de force via Windows 95/98
- Coordonnez vos attaques grâce au mode "4 joueurs" coopératif via LAN

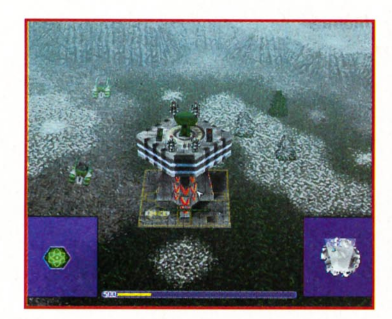
TAKE 2 TALONSOFT ILLUSION SOFTWORKS PC CD

www.talonsoft.com - www.take2games.com

Jeux concours, Solutions, Indices, Nouveautés et Problèmes techniques 7/7 24/24 Serveur vocal: 08.36.68.57.75 (2,23 F TTC/mn) Serveur minitel: 3615 code TAKE2 (1,25 F TTC/mn)

TALONSOFT SOFTWARE 1999. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY TAKE TWO INTERACTIVE SOFTWARE EUROPE LTD.

LES DÉMOS





WARZONE 2100

Editeur : Eidos
Système : Win95/98, Direct3D, 3Dfx.

Warzone est une agréable surprise. On n'attendait pas ce jeu de stratégie temps réel entièrement 3D, pourtant, il fait son petit effet. Certes, vous vous en apercevrez très vite, le graphisme n'est pas aussi bien que celui de Battle Zone, mais il se défend pas mal. Le plus qui lui permet de faire son trou : la possibilité qu'il accorde de créer ses propres unités par combinaison de trois éléments distincts : le chassis, la carrosserie et l'armement. Plus de 400 technologies sont à découvrir. Imaginez le nombre de combinaisons possibles. L'Intelligence Artificielle se défend assez bien. Ses attaques conçues en mélangeant troupes terrestres et aériennes mettent tout de suite le doigt sur vos points faibles. La démo assez complète vous donne une bonne idée de ce que le soft a dans le ventre.







-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WARZONE et cliquez sur WARZONE.EXE.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6. Il accepte aussi de tourner en software.

-MODE D'EMPLOI :

Le jeu s'installe directement dans le menu Démarrer. Pour le lancer, cliquez sur Warzone2100demo. Pour une meilleure prise en main, suivez le tutorial.

-CONFIG MINI :

P200, 64 Mo RAM.







WILD METAL COUNTRY

Editeur : DMA Games
Système : Win95/98

Le but du jeu est de collecter les tubes colorés pour passer au niveau supérieur. Dans le jeu multi-joueur, chaque joueur en possède un. Il doit piquer les autres en détruisant ses adversaires. WMC est un simple jeu d'arcade qui devient fun à plusieurs. Sa maniabilité reprend celle des vrais chars : on dirige son engin en manipulant la chenille droite ou gauche. Les débuts sont un peu difficiles, mais une fois qu'on a le système bien en main, c'est une vraie partie de plaisir.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WILDMETAL et cliquez sur SETUP.EXE.





-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1, une carte accélératrice est conseillée.

-MODE D'EMPLOI :

Le jeu s'installe directement dans le menu Démarrer. Pour le lancer, cliquez sur DMA Games. Attention le jeu peut ne pas s'installer la première fois. N'hésitez pas à relancer l'installation jusqu'à ce qu'il apparaisse dans le menu Démarrer. Pour contrôler le tank, utilisez le clavier numérique.

5 et 2 contrôlent la chenille gauche.
6 et 3 celle de droite.
La touche « + » booste le moteur.
Entrée permet de freiner.
A et S font tourner la tourelle vers la droite et la gauche.
Espace pour tirer.
Ctrl gauche pour déposer des mines.
Le choix des armes se fait à partir de 1, sur le pavé numérique.
R ordonne à l'hélicoptère de venir vous récupérer pour vous refaire une santé.
Esc pour sortir.

-CONFIG MINI :

P200, 64 Mo RAM.

Toujoursplusdeplaisir en 10 objets

Collector 99



Découvrez les autres objets dans votre catalogue Collector99

Collector99
Toujoursplusdeplaisiren10objets

Demandez le vite

au 0836684800

(2,23 F/mn)

Commandez dès maintenant le Tapis Sourit pour 15 points Collector99 + 29F*

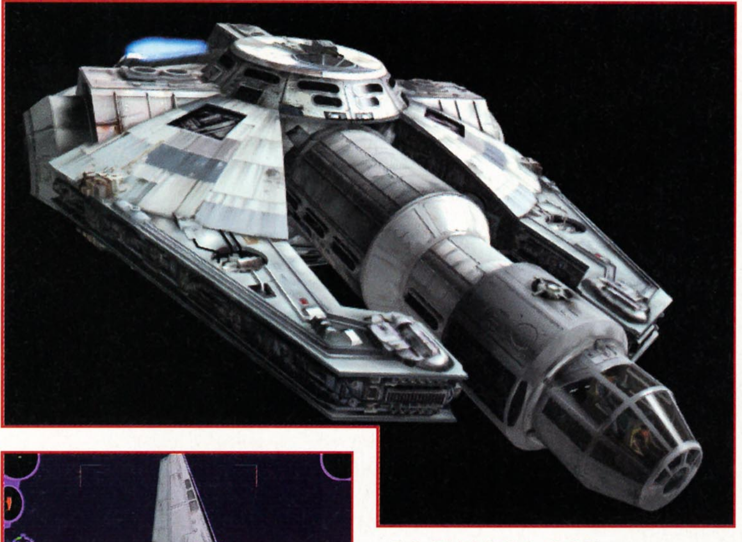
* plus participation aux frais d'envoi.

Pour commander le Tapis Sourit, il vous suffit de collectionner 15 points Collector 99 sur les produits Coca-Cola annonçant l'opération, de les coller sur papier libre et de les envoyer avant le 15 décembre 1999 accompagnés d'un chèque de 29F + 18F de participation aux frais d'expédition (à l'ordre de SFDD/Coca-Cola) à :

SFDD/Coca-Cola 99-TSA 90002
78613 Le Perray en Yvelines Cedex

Coca-Cola et Always sont des marques déposées de The Coca-Cola Company.

LES DÉMOS



X-WING ALLIANCE

Editeur : LucasArts
Système : Windows 95/98

Attention, pour cette démo, il y a des petits problèmes au niveau du démarrage. Ne vous arrêtez pas au message d'erreur de chemin que le jeu vous écrit quand vous le lancez. Cliquez sur OK à chaque fois, et les problèmes disparaîtront d'eux-mêmes. La mission proposée vous envoie directement en pleine bataille. Préparez-vous à subir des attaques successives, et à relancer la mission autant de fois qu'il le faudra pour la réussir complètement. Dans tous les cas, le plaisir est garanti. Alors, bonne chasse et que la force soit avec vous.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\XWING et cliquez sur XWADEMO.ZIP. Le jeu se dézippe dans C:\JOYSTICK\XWA\. Pour l'installer cliquez sur XWADEMO.EXE.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1. L'utilisation d'un joystick est obligatoire.

-MODE D'EMPLOI :

Pour lancer le jeu, cliquez sur OK à la sortie de l'installation. Pour connaître les touches, lancez le jeu, cliquez sur jouer et appuyez sur escape. Il vous suffit alors de cliquer sur les différents menus pour déterminer la configuration la plus adaptée.

-CONFIG MINI :

P266, 32 Mo RAM.

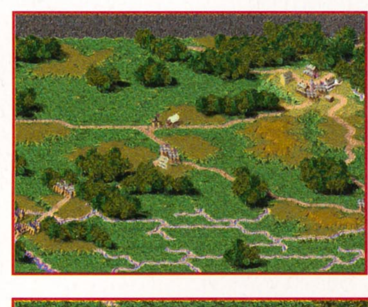
NORTH VS SOUTH

Editeur : I.Magic Games
Système : Windows 95/98

Un wargasme pur et dur de la guerre civile américaine. Le moteur est classique, donc attendez-vous à une surface polygonale. La seule évolution réelle : les animations de très bonne qualité. Je n'ai jamais vu des cavaliers aussi bien faits. Une charge, et vous voyez presque aussitôt des chevaux errer seuls dans la campagne alentour. Les bruitages sont aussi très bien. On s'y croirait presque.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\NVSS et cliquez sur NVSDEMO.EXE.







-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1.

-MODE D'EMPLOI :

Le jeu s'installe directement dans le menu Démarrer. Pour le lancer, cliquez directement sur I-Magic Games. Les unités se dirigent à la souris. Pour sélectionner une action, il suffit de cliquer sur le barre d'interface.

-CONFIG MINI :

P200, 32Mo RAM.

TANKTICS

Editeur : DMA Games
Système: Windows 95/98

Les jeux de stratégie humoristiques se comptent sur les doigts de la main. Tanktics permet enfin de passer au stade des orteils. Le principe mise avant tout sur la drôlerie pour intéresser le joueur. Mais drôle ne veut pas dire facile. Entre les moutons noirs rebelles qui refusent de contribuer à l'effort de guerre et les sorties ennemies, vous ne devriez pas vous ennuyer.



La seule manière de manipuler vos unités est un oiseau équipé d'une pince aimantée. Pour construire vos troupes, vous êtes équipé d'une centrale bizarroïde fonctionnant à l'énergie mécanique. D'où l'importance des moutons. Ce sont ces braves bêtes qui vont vous fournir cette énergie grâce à leurs petites papattes. La centrale crée ensuite des morceaux d'unité, et vous laisse le libre choix de les combiner de la manière dont vous le désirez. Qui possède les moutons, possède la force.

-INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TANKTICS et cliquez sur SETUP.EXE.

-REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX6.1. Une bonne carte vidéo devrait suffire à vos besoins.

-MODE D'EMPLOI :

Le jeu s'installe directement dans le menu Démarrer. Pour le lancer, cliquez sur DMA Games et lancez Tanktics. Pour apprendre à manipuler votre oiseau suivez le tutorial.

-CONFIG MINI :

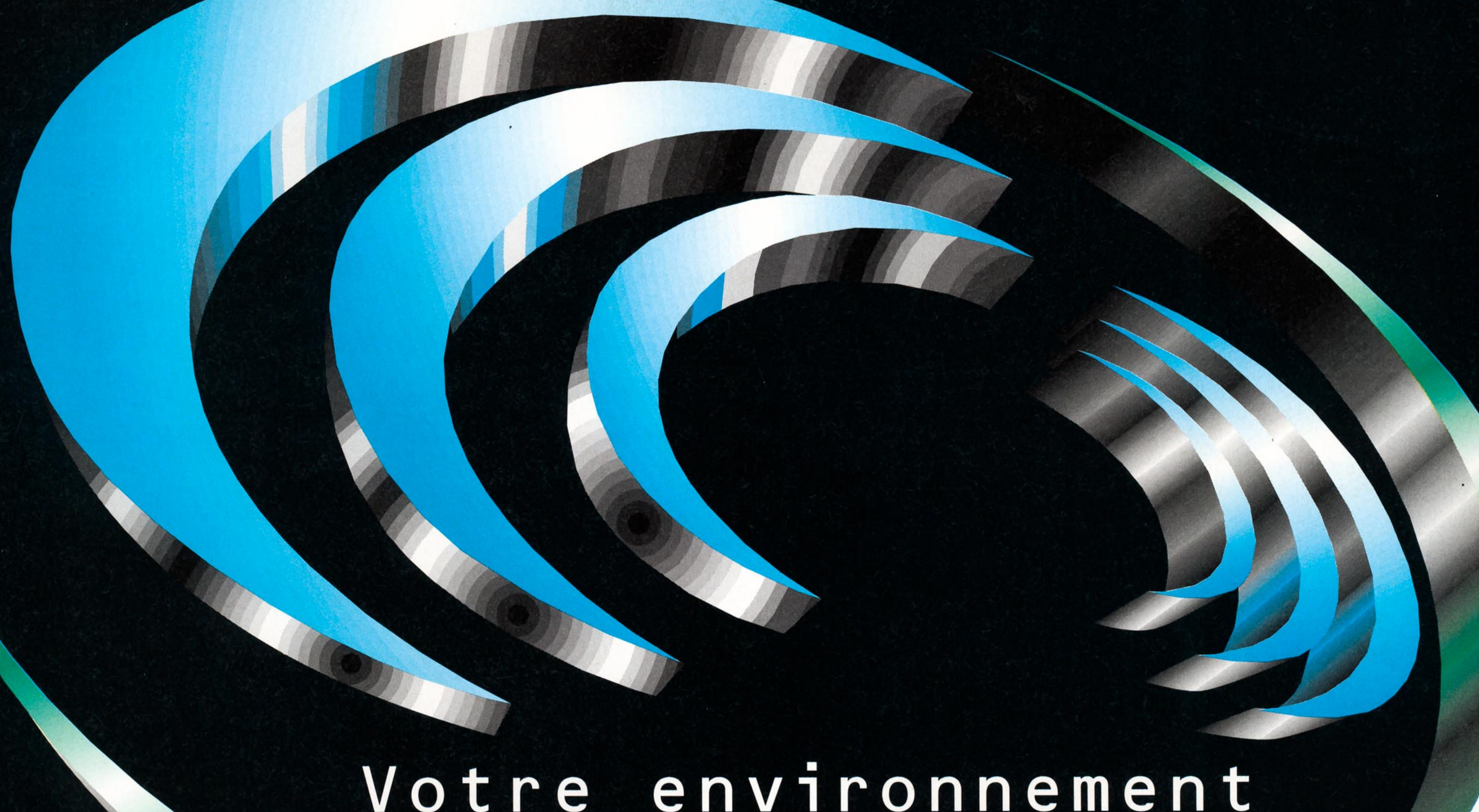
P200, 32 Mo RAM.





RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas, la responsabilité de HDP ne pourra être engagée ,au-delà du prix d'achat du magazine.



Votre environnement c'est du sérieux !

Votre environnement va bientôt changer pour toujours. Une révolution est en marche, déjà suivie par plus d'un million de personnes - La campagne pour l'Environmental Audio.

De quoi s'agit-il ? Et bien fermez les yeux un moment et écoutez. Vous pouvez non seulement distinguer les différents sons, mais vous savez aussi les localiser précisément, les entendre vous dépasser et disparaître au loin - une sensation uniquement atteinte avec l'Environmental Audio.

Développé par Creative Labs, l'Environmental Audio est la technologie audio la plus avancée à ce jour. Produit par la carte son Sound Blaster Live! et délivré au travers des haut-parleurs FourPointSurround, l'Environmental Audio crée une expérience interactive si réaliste, que chaque jeu vous fait participer à son environnement.

Et avec des jeux toujours plus nombreux à exploiter l'Environmental Audio, il serait temps de nous rejoindre, non ?

Pour plus de renseignements, contactez notre service clientèle au 01 39 20 86 03.





CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

© 1999 Creative Technology Ltd. Sound Blaster, le logo Sound Blaster et le logo Creative sont des marques déposées.
Tous les noms de marques et de produits sont des appellations commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs. Toutes les spécifications sont sujettes à modification sans préavis. Photos non contractuelles.

Courrier

Jolie touffe. Non vraiment, on ne s'en lasse pas. Vous avez dû être une quarantaine à m'envoyer la fameuse série de photos de vacances d'Estelle Hallyday, celles-là mêmes qui sont la cause indirecte de la fermeture des sites altern.org. Photos que j'avais déjà, cela va sans dire. Pauvre petite Estelle. Par représailles, allez savoir en combien d'exemplaires ses clichés intimes se sont multipliés sur le Net en un mois ?... par dizaines de millions, j'imagine. Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que dans l'histoire, cette demoiselle belle à croquer défend une juste cause : celle de la protection de sa vie privée. Car à l'évidence, ce n'est pas elle mais bien la justice française qui a causé le mal, en sanctionnant aveuglément un innocent. Ces colonnes sont vos colonnes, à condition d'être intéressant et pertinent. Alors un petit effort, vous pouvez sûrement trouver mieux à m'envoyer que des poils pubiens. (Grand merci à TBF et Arkady de l'IRC #joystick pour leur aide précieuse).

Joystick, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex. Et par mail : pom2ter@joystick.fr

monsieur pomme de terre

Bonne année mon cul 1.1

Vous aviez parlé, dans les niouzes du n° 102 de Joy, du nouveau virus HAPPY99, une application exécutable (une fenêtre avec des feux d'artifice...). Ce virus se retrouve souvent envoyé (automatiquement, ne croyez pas que votre ami est un hacker) avec un mail de quelqu'un que vous connaissez bien dans votre boîte aux lettres. Si vous le voyez, surtout NE L'OUVREZ PAS !!... Mais si vous êtes con comme moi et que vous l'avez ouvert, vous vous retrouverez dans l'impossibilité d'envoyer des e-mails non contaminés... Dans l'article du n° 102 (astucieusement intitulé « bonne année, mon cul »), il était conseillé d'acheter un anti-virus si vous étiez contaminé... Tans pis pour les cons qui en ont déjà acheté un, tant mieux pour les autres. Car j'ai la solution !! Voici la procédure à suivre :

- dans le menu Démarrer, choisissez Rechercher, fichiers ou dossiers ;

- tapez SKA. et supprimez tous les fichiers qui apparaissent (il y en a 1 ou 2) ;*

- ensuite, tapez WSOCK32.dll, et supprimez-le ;

- tapez encore WSOCK32.SKA, et renommez -le WSOCK32.dll ;

- redémarrez votre ordinateur et tout sera rentré dans l'ordre !!!!.

Merci qui ?

IGOOR

Merci Igoor. Mais je tiens à préciser que dans tous les CD Joy, nous incluons un anti-virus, généralement AVP, dont la dernière version, présente sur le CD de ce numéro, devrait vous débarrasser efficacement (et gratuitement) de cette cochonnerie d'Happy 99. Et si les symptômes persistent malgré toutes ces solutions, reste le remède de cheval : le formatage à la cosaque également appelé Élixir du Docteur Kant.

Leçon de chose

Une news du dernier Joy nous apprend que Windows plante au bout de 49,7 jours, et ce pour des raisons obscures (d'après Microsoft). Et bien, en tant que programmeur, et pour avoir remarqué le problème, je vais vous expliquer pourquoi ! Génial, non ? Bon, voilà c'est tout simple. Lorsque l'on programme, on a parfois besoin de synchroniser son application avec le temps. Par exemple, un jeu doit aller à la même vitesse lorsqu'il y a 4 polygones et lorsqu'il y en a 30 000 à l'écran. Pour faire cela, il y a plusieurs méthodes. L'une d'elles est d'utiliser la fonction DWORD GetTickCount(), qui retourne le nombre de millisecondes écoulées depuis le démarrage de Windows. Comme la fonction retourne un DWORD (32 bits), cette fonction peut compter exactement 4 294 967 296 milli-secondes. La plupart des programmeurs se disent inconsciemment : c'est énorme, jamais l'ordinateur ne tournera assez longtemps pour dépasser cette valeur. Sauf que (4 294 967 296/1 000)/3 600)/24 est égal à : 49,7 jours !!!!! Si cette fonction est utilisée dans une application un peu critique, c'est tout le système d'exploitation qui va lamentablement s'arrêter ! Au final, ce bug n'est pas obscur du tout, contrairement à ce que semble dire Microsoft (ou alors ils sont très cons).

MKS

Pareil cours magistral mérite un petit coup de pub : ce même lecteur programme en ce moment un shoot-them-up. Des screenshots et une démo sont dispos au www.club-internet.fr/perso /mksoft.

Hayaku ! Hayaku ! Isoganaï to chikoru suruzo

Est-il possible de convertir des MP3 en tracks audio d'un CD-Rom, que l'on pourrait alors écouter dans n'importe quel lecteur de salon ?

Jocelyn

C'est évidemment possible, et tellement simple que ça en rend chèvres les maisons de disques. Il suffit de posséder un shareware, WinAmp par exemple (10$), qui transforme les MP3 en fichiers .wav. N'importe quel programme de gravure (appelé rippers) pourra alors graver un CD audio à partir de ces fichiers au format .wav. Le site www.mp3.com est une mine inépuisable d'informations et de liens.

Je voudrais savoir s'il existe un moyen de connecter deux ordinateurs entre eux avec un modem, mais sans passer par le Web, par exemple en utilisant la connexion réseau local des jeux en multijoueur ?

Didier

Oui, pour cela vous aurez besoin de l'utilitaire Wingate. La manipulation est trop laborieuse pour être détaillée ici. Mais vous trouverez toutes les informations au www.wingate.com

Depuis quelques temps, une rumeur court sur le Web, comme quoi un bot serait disponible pour Half-Life ! Grand amateur de ce jeu en solo, et désireux de jouer en mode DM sans trop raquer par téléphone (vu que je n'ai pas le Câble), je cherche en vain ce patch mirifique. J'ai trouvé une piste sur le site qui héberge l'Eraser bot (fameux bot de Quake 2), mais je n'ai trouvé que des sites fermés.

B.U.

Le bot était effectivement prévu à la même date de sortie que Team Fortress pour Half-Life (testé avec joie dans ce numéro) mais pour le moment... pas de nouvelle, c'est l'Arlésienne. Nous ne manquerons pas de vous prévenir, dès qu'il pointera son museau, dans la rubrique Réseau.

Je suis bien embêté. Il y a quelques temps, je suis allé sur un site payant (genre site porno, ou un truc dans le style) et je ne me souviens pas du tout de quoi il s'agit. Or, depuis, chaque mois, on me retire 200 balles de mon compte en banque. Ne connaissant pas l'identité de celui qui prélève cet argent, mis à part que c'est un serveur localisé aux États-Unis, j'aimerais connaître un moyen de me débarrasser de cette lourde facture...j'ai vraiment besoin d'aide sur ce coup-là.

Nicolas L.

Coup de bol pour vous, mon vieux pote Dom, grand pornophile devant l'Éternel, surnommé « Facial Dom » par Bob Arctor, a vécu exactement le même problème cette semaine. Il a suffit à Dom, un peu honteux, de contacter sa banque, qui a identifié la source du débit et y a mis fin. Si cela peut vous consoler, votre lettre a beaucoup fait rire les zigotos qui hantent le Channel IRC #joystick.

Je ne sais pas faire de capture d'écran pendant le déroulement d'un jeu : quand j'utilise la touche « impr. écran », cela me donne un écran tout noir.

Le shareware Hypersnap-DX est une pure merveille, compatible avec Glide et DirectX6. Vous pourrez le télécharger au www.hyperionics.com. Attention, la version gratuite imprimera un petit logo « Hypersnap » sur tous vos screenshots. La version payante, elle, coûte moins de 150 F, et n'incruste plus ce logo publicitaire, évidemment.

Pitié ! Avez-vous quelques codes pour Donjon Keeper ?

Martin37

Une grave maladie mentale m'empêche momentanément de répondre aux questions se terminant par un point d'interrogation.

PROST PEUGEOT

PEUGEOT

Pure trajectoire

LES SENSATIONS S'ACCELERENT, L'ENNUI EST STOPPE NET.

• Fourche avant monobras

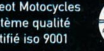
• Frein à disque

• Pot racing type "carbone"

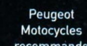
Speedfight

3615 Peugeot Scooters
1,29 F la minute











Photos non contractuelles. Crédits photos : Thierry Bovy, Eric Vargoliu, agence D.P.P.I.

Le titre suprême est









EDITÉ PAR

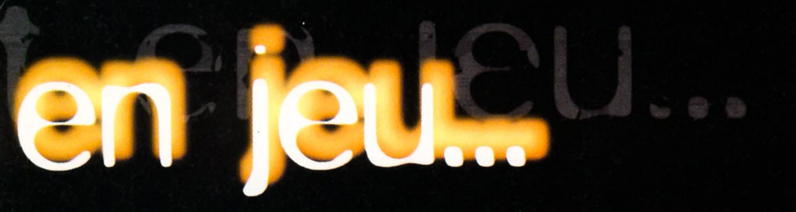


DISTRIBUÉ PAR



DÉVELOPPÉ PAR Lankhor

Official Formula One Racing : © 1998. 1999 Video System / Eidos Interactive Limited. Toutes les marques déposées sont les propriétés respectives des sociétés précédemment nommées. Un produit officiel de la FIA Formula One World Championship . Licence accordée par la Formula One Administration Limited .





"Le résultat est foudroyant, largement au-dessus de tout ce que vous pouvez imaginer".

Caractéristiques

- Conçu à partir des données officielles du championnat du monde 1998 de F1 : les noms officiels des écuries, des 22 voitures, des pilotes mais aussi le tracé exact des 16 circuits de la saison. Une vitesse de jeu époustouflante ainsi que des graphismes d'un réalisme incroyable.
- Plusieurs modes de jeu (simple course, course rapide, championnat avec ou sans qualifications).
- En plus des 20 angles de caméra (incluant un cockpit virtuel en 3D), vous avez la possibilité de créer vos propres positions de caméra.
- Accès aux ateliers des écuries afin d'améliorer les réglages de votre voiture (usure des pneus, consommation de carburant, étagement de la boîte de vitesse, réglages de suspensions, aérodynamisme...).
- Options graphiques permettant l'utilisation sur des PC de faible, moyenne ou grande puissance.
- Vue d'hélicoptère commentée pour chaque circuit.
- Jeu en réseau jusqu'à 12 joueurs.
- Compatible carte accélératrice 3D et volant à retour de force.



Actuellement Disponible

www.eidos.com





PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Dès qu'une nouveauté apparaît, qu'il s'agisse d'une mode ou d'une technologie, l'intelligentsia française commence par chercher ce qui cloche. Aux Zétazunis, on se demande juste « comment faire du fric avec ça ? ». Il y a bien un moyen de trouver un compromis entre Descartes-le-vieux et Rockefeller-le-cynique, non ? Un autre exemple rigolo concerne le langage. Alors que l'Académie n'en finit plus de faisander entre « mèle » et « cédérom », les pays anglo-saxons viennent de nous pondre Y2K, qu'on pourrait traduire par A2K. Pigez pas ? An 2000. Donc « A », « 2 » et le symbole du kilo. Avouez que c'est assez chicos, comme expression. J'imagine qu'aux alentours de 2020, l'Akadémi « francisera » ça en « adeuka ». Les kons !

Sinon, ça va. Ah si, encore un truc : avant de m'inonder de mails vengeurs, lisez attentivement mon encadré concernant le jeu Kingpin. Concentrez-vous particulièrement sur la phrase - je (me) cite (j'adore ça) : « Bien sûr, ce n'est sûrement pas ça qui donnera subitement envie à un gamin sans histoire de passer à l'acte mais franchement, tout cela est-il bien malin ? »

Voilà.

Cyrille Baron

DROIT DE RÉPONSE

Conformément à la loi, nous publions ci-dessous le droit de réponse demandé par le Club de l'Horloge :

MISE AU POINT DU CLUB DE L'HORLOGE

Contrairement à ce qui a été indiqué dans Joystick, le Club de l'Horloge n'appartient pas à l'extrême droite. Attachés aux principes universalistes et démocratiques de la nation et de la république, nous condamnons l'extrémisme sous toutes ses formes.

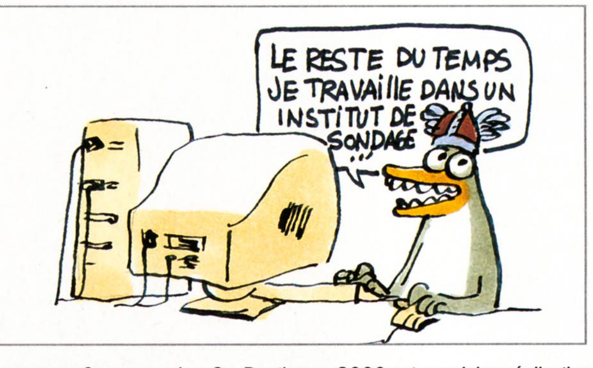
Henry de Lesquen, président du Club de l'Horloge

Pour information, Yvan Blot et Jean-Yves Le Gallou (deux des fondateurs du Club de l'Horloge) ont été élus députés européens sur la liste du Front National.

La rédaction

Sondage express !¡

Origin nous en dit plus sur le joueur moyen et les parties d'Ultima Online. Le profil est simple : 14 000 personnes jouent en même temps (on est bien loin du doux chiffre rêvé de 35 000) et passeraient en moyenne une vingtaine d'heures par semaine. Vingt heures, c'est plutôt court pour pétrir son pain et tricoter pour gagner sa vie. Bientôt d'autres sondages extraordinaires sur un jeu qui n'en finit plus de nous étonner.



Telex

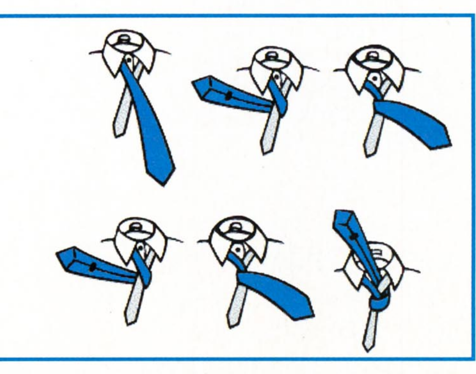
Codemasters organise un concours permanent des meilleurs scores à TOCA 2, mettant chaque semaine 2 000 balles en jeu. Renseignements et inscriptions au www.codemaster.com

Vous en reprendrez bien une tranche ?

Carmaggedon 3 : Deathrace 2000 est en pleine réalisation, et ce sont les intégristes qui vont être contents. La principale amélioration concernera le moteur graphique, entièrement reprogrammé pour l'occasion (compatible DirectX7 et Windows 2000). Pour le gameplay, pas de surprise, faudra buter du piéton par paquets de douze. Une autre version du jeu, Carmaggedon Online, est également en cours d'élaboration. Elle autorisera des parties multijoueur d'une cinquantaine de participants, histoire de réviser le code de la route entre copains. Les deux jeux sont prévus pour novembre, ce qui laisse quelques mois à la résistance pour préparer ses peintures de guerre (carré Hermès, collier de perles et souliers plats).

Par contre

Dix ans de travaux effectués par les docteurs Fink et Mao de l'université de Cambridge ont permis, grâce à la mise en équation mathématique des nœuds, de trouver 85 possibilités inédites de nouer sa cravate. Par contre, à l'heure qu'il est, ils sont toujours impuissants.
www.tcm.phy.cam.ac.uk/~tmf20/



Madonna.mpm

Rares sont les territoires vierges qui sont ou ne sont pas en instance de se faire violer. C'est ainsi que le domaine de la compression musicale est... Tiens, non. Aux dernières nouvelles, Microsoft a décidé de lancer sa réponse au MP3 (qui, bizarrement, n'avait jamais posé de question) avec Windows Media Technologies 4.0, aussi bon dans le compactage de données audio que dans le stream. Pour fêter dignement l'événement, et pour rentabiliser leur banque de chanteurs de rock morts-vivants, ils ont fait une super fête à laquelle était conviée Mike Fleetwood, qui, entre deux remontées d'acides interprétées au prime abord comme des sautes de peacemaker, a eu une phrase bizarrement lucide en comparant les deux formats : « Y a pas photo, j'chuis pas sûr que j'avais à être là. » En effet Mike, nous non plus.



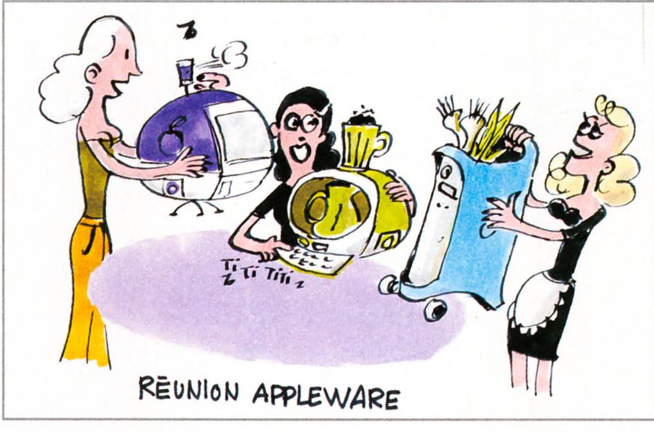
Air-Italia 99

N'allez pas croire que nos copains en uniforme ne s'éclatent pas lors de grosses manœuvres en réseau. C'est le cas de l'U.S. NAVY, qui vient tout juste de mettre à l'essai Flight Simulator comme logiciel d'instruction, lassé des stations Texas Instrument à 654 billions de $SSS pièce pour l'entraînement de pilotes. Le Naval Education and Training Command a importé, dans le jeu, l'avion d'entraînement T34C, et a tout simplement acheté ses versions dans le magasin d'en face, pour voler en escadrilles et apprendre à se crasher virtuellement sur la poupe du Nimitz. Au programme des add-on, un scénario serbe comprenant une ville et un pont, ainsi qu'un scénario italien où l'on pourra s'entraîner au vol dans un milieu encombré de téléphériques.

Fluide glacial

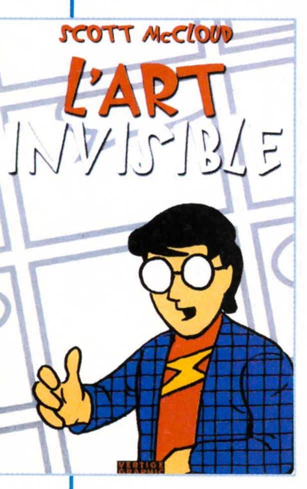
Alors que Matsushita, la principale société mondiale de fabrication de composants électroniques offre d'analyser, via le Net, les urines des utilisateurs grâce à un petit appareil regorgeant de capteurs, le site www.cryobank.com offre à l'internaute un vaste choix de spermatozoïdes. Il suffit aux femmes désireuses de se mettre un tuyau, ou d'avoir un enfant (voire les deux), de se connecter, de répondre à un questionnaire de plus de 200 questions, et de choisir dans cette banque de sperme. La précieuse marchandise ne coûte que 165 dollars, mais il faudra rajouter 690 dollars de frais de conservation, et 500 dollars d'import si l'acheteuse est à l'étranger (puisqu'il faut envoyer tout un conteneur cryogénique rempli de paillettes). Mais où peuvent-elles les mettre, toutes ces paillettes ?

Pom Pom Pom Pom



Merci de participer à cette news en lisant le titre sur le thème de la 9e de Beethoven. Allez-y, je vous attends, là. Bon, tout ça pour dire qu'Apple va bien, qu'il mange tous les soirs au resto, et qu'il a engagé une Portoricaine pour laver ses chemises Elysold. Remarquez, il peut se le permettre, avec ses 9 milliards de brouzoufs de chiffre d'affaires pour le premier trimestre 99. Faut dire, ça rapporte un max, les glacières et les bocaux verts transparents, c'est tellement pratique pour les pique-niques et pour caser les poissons rouges.

L'Art Invisible



En voilà une chose qu'elle est bonne. Face à la recrudescence des mauvaises bandes dessinées, l'ouvrage de Scott Mac Cloud arrive à point nommé. À travers les planches de l'auteur, le lecteur se trouve plongé dans une leçon de choses fondamentales qui parlent de la bédé, et de tout ce qui l'entoure, c'est-à-dire de la culture qui en découle et qui l'a construite. Loin d'être pompeux, c'est un parfait ouvrage de vulgarisation, qui permettra aux mordus d'en apprendre d'avantage (et mieux) sur le sujet. Maintenant, on peut toujours rêver d'un équivalent pour les jeux vidéo.

Joyweb et les grands reporters.

Contrairement à moi, le site Web de Joystick ne s'endort pas, les gars qui s'en occupent préparant même la retranscription de l'événement annuel du monde des jeux vidéo, que nous appelons E3 (Electronic Entertainment Exposition). Cette année, la sémillante équipe de reporters online va sillonner les halls de Los Angeles à la recherche d'exclusivités, de démos, de nouveaux jeux et de sandwichs, pour certains. La nouveauté, c'est que sur le site de www.joystick.fr, vous pourrez suivre du 12 au 14 mai prochain des tas de choses sur le salon. On y verra notamment des files de news défilant sans fin, des interviews de personnalités du jeu américaines ou francophones, et ceci tous les soirs. Ces interviews, faites par Wanda, seront disponibles en real audio (pour les Français), ou traduites en cas d'interlocuteur anglo-saxon. Mieux encore, une semaine avant le salon, le site de Joy permettra, à vous lecteurs, de proposer des questions que la frétillante Wanda se fera un plaisir de poser (comment devenir programmeur ? Tu joue à Quake ? Tu as de gros nichons ?). Au retour, les bagages des membres de la rédaction, fiables et ponctuels, seront déversés sur le site, où fleuriront les démos et les patches.



«Un grand pas vient d'être réalisé par Activision»
PC Jeux
94% - JEU DU MOIS

«Le meilleur jeu de la série»
Joystick
90%

«Civilization Call to Power va faire date !»
Génération 4
☆☆☆☆☆

«Ce jeu constitue une nouvelle merveille du monde». «A ne manquer sous aucun prétexte»
PC Team
96%

«Ce jeu est obsédant... et d'une richesse incroyable»
PC Soluces
93%

Civilization Call To Power is published and distributed by Activision, Inc. Civilization Call To Power is registered trademarks of Activision. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

DE L'ANTIQUITE AUX COLONIES INTERGALACTIQUES

PRENEZ LE TEMPS DE SAVOURER LE POUVOIR

Accompagnez l'évolution de l'humanité à travers 7000 ans d'histoire. Inventez le génie militaire, donnez une identité à votre peuple, inculquez-lui une religion, développez une économie forte, construisez des civilisations sous marines et extra-terrestres. La survie et le développement de votre civilisation repose entièrement sur vous. Civilization : Call To Power propose un mode multi-joueurs en réseau (Internet, réseau local ou modem, 2 à 8 joueurs).

Découvrez l'univers du jeu sur Internet avec :





ACTIVISION®
SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES :
3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY
95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

news

UN JEU QUI S'ANNONCE D'ORES ET DÉJÀ COMME UN JEU



À en croire Criterion, Velocity sera bel et bien ce qu'il paraît être : un jeu de skateboard du futur. Que peut-on en déduire en toute objectivité ? Que la fin du monde est proche ? Que le jeu vidéo traverse une crise aiguë de créativité ? Que c'est cooooooool ? Qu'il y aura plein de circuits futuristes ? Que les gens sont formidables, sauf les gens méchants, qui eux, sont méchants ? Que ce sera wow-super-beau ? Que ce sera fun-wow ? Que les plantes sont des gens comme tout le monde ? Oui, sûrement, on peut sûrement en déduire tout ça.

Touche ton Kouake

Au tout début d'Internet, comme les étudiants s'amusaient et n'avaient rien d'autre à foutre, ils établissaient des tests zarbis, sortes de QCM, comme le célèbre Purity Test créé pour déterminer le degré de virginité d'un garçon ou d'une fille. Version plus perverse mais aussi plus actuelle de ce passe-temps, le Quake Purity Test est la véritable évolution de ces pages historiques. Le principe est fort simple : on commence par des questions d'ordre général comme « Avez-vous fait l'acquisition d'une carte 3Dfx à la sortie de GL Quake ? », pour passer par des choses aussi tordues que : « Vous êtes-vous amusé à faire taper à un newbee dans la console la commande « Unbindall » ? », « Avez-vous déjà brûlé une boîte de Duke Nukem 3D ? », pour en arriver à des choses aussi gravissimes que « Vous êtes-vous déjà déguisé en personnage de Quake ? » ou « Vous êtes-vous déjà masturbé en jouant à Quake II ? ». Personnellement, les réponses à toutes ces questions sont « oui », « non », « non » et « parlez plus fort, j'entends rien ». Le Quake Purity Test http://www.iupui.edu/~mcox/purity.html

Chéri, devine qui on mange ce soir ?



Au grand jeu du « qui mange qui », Take Two se la donne plutôt bien dans le rôle du phagocyteur forcené. C'est aujourd'hui au tour de Fun Soft de passer à la casserole. Ne me demandez pas ce qu'ils ont fait comme jeux, il est 5h du mat', et je suis bien incapable d'en citer un seul. C'est con, je sais qu'ils ont fait pas mal de trucs, mais là, je fais un putain de blocage. Vous voyez ce que je veux dire, hein, quand vous voulez dire un truc, mais que ça vient pas. Tss, et après, on dit que les jeux vidéo sont inoffensifs. Quelle blague…

Telex

À l'occasion des 50 ans de l'OTAN, des hackers Serbes sont entrés sur le site Internet de l'organisation de défense pour le Mail-Bomber. Pour les punir, l'OTAN les a re-bombardés.

METTEZ UN DIABLE DANS VOTRE MOTEUR

Alors qu'on n'en finit toujours pas d'attendre Diablo II, depuis le temps qu'on, euh, attend, voilà-t-y pas que Blizzard sponsorise une voiture participant au Championship Atlantic Race. Une Toyota, pour être plus précis, portera ainsi les couleurs de Diablo II. Bon, avec un peu de bol, ils mettront des screenshots sur la carrosserie, comme ça le jeu avancera peut-être un peu.

Chasseur de prise de TÊTE

Depuis plus d'une quinzaine d'années (je connaissais le nombre exact, mais j'ai la flemme de le retrouver), les compères d'Iron Maiden évoluent sur la scène hard rock anglaise et internationale. Emportant avec eux tout un cortège d'idées puériles sur la mort et les momies, leur musique a connu les temps les plus forts lorsqu'ils ont essayé de donner dans l'intellectuel. L'album Piece of Mind recèle quelques chefs-d'œuvre de la rime à deux balles et a atteint son paroxysme lorsqu'à bout de souffle, ils arrivèrent enfin à introduire le nom « Muad Dib » dans une chanson consacrée à l'oeuvrette de Herbert. Ed Hunter est un jeu cliquant (à la Ciberia II) où Ed, le personnage fétiche du groupe amalgame d'un cadavre et d'un panaris, pourra faire feu sur des punks. Oui, le simple fait de voir des punks crever donne déjà une bonne raison à ce jeu d'exister. Mais les fans seront encore plus ravis, en apprenant que la BO du jeu est en fait composée à partir du Top 20 de tous leurs hits, lui-même déterminé par un vote des kids sur leur site web. Steve Harris, bassiste (plutôt doué d'ailleurs) et leader du groupe, nous assure qu'il est très content du résultat. Attendons pour voir. Au passage, voici une adresse http://www.syndime.com

Zzzzzz…



Jeudi 15 mars, réception d'un communiqué de presse émanant d'Interplay : « Interplay Entertainment Corp. signe un accords de 10 millions de dollars avec Titus Interactive S.A. ». Les cons.

LE PADDLE ENTRE LES JAMBES

Sony vient de se faire moucher une seconde fois par une cour fédérale américaine (San Francisco), alors que la géante nippone avait tenté de faire interdire la diffusion de « bleem ! », l'émulateur PlayStation de Connectix. Les dirigeants de la société se sont déclarés heureux de cette décision (bah tiens), et en profitent pour rappeler qu'un émulateur PlayStation ne peut être qu'une bonne chose pour Sony (grâce au large public qu'il touche, à la publicité indirecte, et aux ventes de jeux qui en découlent). Pas rancunière, Connectix est toujours prête à boire des coups avec Sony, au cas où elle changerait d'avis. On attend toujours la réaction de Sony face à ce second revers juridique.

Crotte 50



Le top 10 des jeux vidéos les plus vendus aux États-Unis est, comme à son habitude, consternant. Au premier abord, rien d'anormal dans les premières places : Star Wars : X-Wing Alliance, SimCity 3000. À la troisième place, cela commence déjà à devenir insultant avec un Cabela's Big Game Hunter 2 qui fleure bon la chasse au cerf en 2D. Puis on se reprend avec un Civilization : Call to Power, histoire de calmer le jeu. Tout ça afin de rechuter dans les limbes du ludique avec Monopoly Game, jeu anodin où on achète et on vend des immeubles. Puis une avalanche d'insultes : Frogger, Tonka Raceway, Deer Avenger (un titre très con où on incarne probablement un putain de daim armé d'un fusil). Les bons jeux étaient encore moins présents dans les précédents Top 10. Tout de même, la présence à la dixième place de Wheel of Fortune me fait perdre tout espoir en l'humanité.

Ma vie, mon œuvre



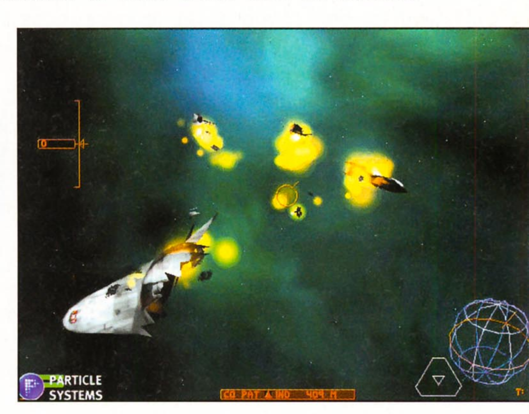
Robert Laffont nous lance, dans les librairies, « Le travail à la vitesse de la pensée ». C'est Bill Gates qui l'a écrit. Je dis pas ça pour vous informer, mais surtout pour vous dire que c'est pas moi qui l'ai fait. Ainsi, à la vitesse de la pensée, Bill se lève, s'habille, se lave, prend son déjeuner, parle (un peu) à sa secrétaire, va au bureau... Et le tout, dans l'ordre, et à la vitesse de la pensée. Y a pas à dire, c'est un rapide. Mais le vrai secret de sa réussite est en couverture de son ouvrage : en portant des lunettes Afflelou, des jeans C&A et des chemises Elysold, c'est sûr qu'il lui restera toujours assez de fric pour entreprendre autre chose : la pensée à la vitesse du travail.

TEMPS DE CHIEN POUR ELYSIUM

Les gentils gars de Cavedog bossaient depuis quelques temps sur Elysium, un jeu d'action/RPG. Je dis « bossaient », car le soft est passé à la trappe, et l'équipe de développement a été transférée sur un nouveau projet. D'après ce qu'il paraît, tout du moins c'est ce qu'on pense (record de la phrase la plus lourde du monde battu), Elysium proposait des cinématiques de la trempe d'un Resident Evil, et de l'action du niveau d'un Diablo. On ne sait pas trop pourquoi, le développement a été stoppé. Peut-être une subite pénurie de Coca Light et de pizza aux 4 fromages, mais rien n'est moins sûr.

I-War, 2 ans et pas UNE RIDE

Vous vous souvenez d'I-War ? C'était vraiment un excellent shoot de l'espace en 3D. Il était construit autour d'un moteur admirable et surtout d'une campagne qui se tenait : on se retrouvait aux commandes d'un chasseur, paumé au beau milieu d'un conflit galactique. Un empire central se foutait sur la gueule avec ses colonies rebelles. À mesure que les missions défilaient, on pigeait que le camp qui nous employait était peuplé d'ordures. On avait alors le choix entre passer du côté des rebelles ou continuer à jouer les ordures, pour le plaisir. Depuis deux ans qu'il est sorti, I-War n'a cessé de gagner en réputation, et d'être patché par tous les orifices. Le dernier patch en date est d'ailleurs une merveille qui optimise le jeu pour 3Dfx. Du coup, Particle Systems et Infogrames viennent d'annoncer la sortie d'une sorte de nouveau I-War, avec comme noyau ce même moteur patché dans tous les sens, plus quelques améliorations (nouvelles armes et ennemis, possibilité de choisir son armement avant chaque mission), et surtout une campagne toute neuve. C'est prévu pour la rentrée, et ma foi, ça me botte d'avance. Toutes les infos, tous les patchs au www.independencewar.com. Au fait, en passant à la Fnac, j'ai remarqué qu'ils liquidaient à moins de 60 balles tous leurs stocks d'I-War... Sautez sur cette bonne affaire si vous n'avez jamais vu ce jeu excellent.



Dans le cadre de son expansion



MICROÏDS

renforce ses équipes de développement de jeux vidéo et recrute pour ses bureaux parisiens :

✔ PROGRAMMEURS

Doté d'une solide formation en informatique, vous maîtrisez parfaitement le C++ et la programmation structurée sur PC et/ou sur consoles de jeu.
Suivant votre expérience, vous serez à même de travailler sur la création de moteur 3D, l'intelligence artificielle, les réseaux, la création d'outils système.
Une expérience dans l'univers de la programmation de jeux sera un atout.

✔ CHEFS DE PROJET

Sous la responsabilité du Directeur du Développement, vous organisez et gérez la réalisation de jeux vidéo. De formation supérieure, vous avez déjà encadré des équipes dans le cadre d'un travail alliant rigueur et créativité.
Une bonne connaissance de l'industrie du jeu vidéo est un atout.

✔ GAME DESIGNERS-CODEURS

Créateur de concept de jeu ou intégrateur de niveaux de jeu, MICROÏDS vous offre la possibilité de venir exercer votre créativité sur de nombreux projets de jeux vidéo à vocation internationale.
Une excellente connaissance des jeux vidéo est indispensable.

Merci d'adresser lettre de candidature et CV :

Par E-mail : jobs-France@microids.com - **Fax** : 01 46 32 25 64

Par courrier :
MICROIDS / Service Recrutement
Vélizy Plus - 1 bis rue du petit Clamart - 78140 VELIZY

news



Force d'interposition

Sierra Studios et Gearbox viennent d'annoncer le développement prochain d'Opposing Force, l'add-on officiel de Half-Life. Ce dernier comporte un mix de jeu solo et réseau. Ce dernier fera passer le joueur dans le camp adverse, puisqu'au lieu d'incarner Gordon Freeman, il devra rentrer dans la peau d'un soldat de la Black Mesa Research. On devrait peut-être enfin apprendre ce que l'homme à la mallette transporte. À la réflexion, si on me pose la question, je dirais que le gars est un représentant de John Romero essayant de refiler des boîtes de DaiKatana à gauche, à droite. Une autre rumeur dit que le gars en question est un bête vendeur itinérant de fruits et légumes, qui a foiré ses affaires à force d'être sapé comme un cadavre. Enfin, qu'importe, l'essentiel étant que nous trouvions plein de nouvelles armes ; de nouveaux extraterrestres et de cartes en multijoueurs. Eh oui, on en demande peu.

Deuxieme chance



Grande nouvelle pour ceux qui n'avaient pas pu s'inscrire au bêta-test de The Fourth Coming, un très joli jeu online façon Ultima, recélant plein de ressources pour un coût minimal, sinon nul, pour le connecté. L'expérience va se poursuivre. Pour ne pas louper le train en marche, précipitez vous sur le site de http://www.the4thcoming.com/, ouvrez un compte, récupérez un mot de passe, et affûtez vos modems afin de mettre la main sur l'exécutable. Voilà un geste que les amateurs de jeux de rôle ne regretteront pas. Autre jeu à surveiller : Infinite Worlds, que l'on trouve sur http://www.vbdesigns.com/infiniteworlds/

TELEX

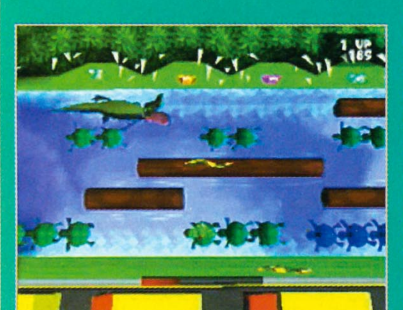
Bruit de couloir : Infogrames serait partant pour le rachat d'Accolade. Bruit de salon : Infogrames serait en lice pour le rachat de Canal+ Multimédia. Bruit de mâchoires : gnap gnap gnap.

À vot' bon coeur

Infogrames a racheté les studios parisiens de Psygnosis, qui comprennent 35 personnes bossant actuellement sur O.D.T 64. 'Tain, il est bien loin le temps de la gloire, avec Barbarian et toute la clique... Remarquez, gardons espoir, les miracles existent. Prenez Lankhor, par exemple, hein, qui aurait cru un jour les revoir sur le devant de la scène ? Hum, qui ? On espère qu'il arrivera la même chose à Psygno, parce que même s'ils n'ont jamais vraiment disparu, c'était plus vraiment ça...

Nécrophilie

La nostalgie, camarade, ça se vend bien, la nostalgie. Tenez, à l'anniversaire d'une mort amusante, comme celle de Coluche ou d'Elvis, on sort un livre, un téléfilm, un album souvenir... c'est la fortune et le fou rire assurés. L'année dernière, Hasbro avait fracassé tous les records de vente aux États-Unis avec cette recette. Ils avaient déterré le vieux cadavre de Frogger, puis l'avaient embaumé en 3D. Un carton, qu'ils avaient fait. Décidé à se positionner en leader sur le segment marketing des jeux morts, Hasbro vient d'acheter à Namco onze macchabés bien faisandés : Pac-Man, Ms. Pac-Man, Dig Dug, Pole Position, Mappy, Dragon Buster, Galaxian, Metro Cross, Bosconian, Galaga, et Rally-X. Frogger, Coluche, Elvis, Pac-Man, des morts que l'on ne se lasse pas de voir et de revoir morts.



Alpha Centauri Collabo

Après sa sortie sur PC, Brian Reynolds, le designer du jeu de stratégie le plus moche du monde, a annoncé que le Mac aurait bientôt droit à sa version, en moche aussi. Et dans la foulée, une version Linux serait également envisagée. Mais là, si c'est moche, c'est normal. NanZ, je déconneZ.



Ça roule !

Le Printemps, gros et grand magasin de Paris, va tenter une expérience à l'aide du Net. En fonction de la demande des clients internautes, des employés montés sur patins à roulettes circuleront dans les rayons, affublés d'une caméra scotchée sur la casquette, pour aller chercher l'article demandé. Non, ils n'iront pas dans les cabines d'essayage...

Surprise !

C'est ce que m'a hurlé Pom 2 ter en me balançant le dossier de presse sur mon bureau, à 7 heures 14 du matin, après une nuit de bouclage. Surprise, donc. Ce petit mot si souvent utilisé lors des émissions télés pour appâter la ménagère aux heures creuses de la journée, là où les pubs à tristes budgets sont légion et l'intérêt des émissions quantique. Ça tombe bien, annonçons l'arrivée prochaine, sur la troisième chaîne de la télévision française, financée grâce aux deniers du peuple, de « 3X+net ». Essayez, c'est imprononçable. Cerise sur le gâteau dans le comble de l'inutilité, l'émission abritera en son sein une séquence Web Cam... Ce genre de gadget ne sert qu'à faire parler les forumers quand ils n'ont plus rien à dire sur Buffy et les vampires. Les hostilités auront lieu tous les dimanches matin à partir de 10h25, juste avant le jour du seigneur (je crois, je ne suis pas sûr, le dimanche matin, comme tous les forumers, je dors).

Outcast

Petit à petit, les jeux qui nous ont fait craquer à l'E3 dernier (un an, déjà…) montrent le bout de leur nez. Outcast refait surface et il est toujours aussi enchanteur : on a pu désormais entendre les musiques symphoniques dont les gars d'Appeal l'ont doté, une vraie réussite. Ça plus les zolis pixels de son voxel qui ont fait craquer Iansolo, ça nous promet une belle claque en termes d'ambiance. Le jeu devrait sortir en juin et si tout se passe bien, nous vous donnerons une première impression argumentée lors de la preview du mois prochain.



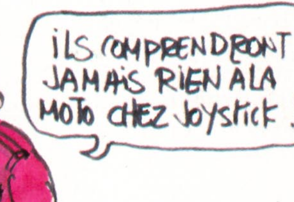
Sega et Atari, pour la vie

Hop, un p'tit échange de principe vite fait bien fait entre deux ex-figur… euh… enfin, deux figures de la scène vidéoludique, comme on dit. D'un côté, Sega autorise Atari à accéder à leurs softs en interne, afin d'échanger des points de vue constructifs sur le gameplay de leurs produits. De l'autre, Atari autorise Sega à utiliser la technologie de leur volant, apparemment particulièrement efficace pour tous les jeux de caisses, d'avions et de vaisseaux spatiaux. Après avoir signé l'accord, les deux nouveaux potes sont allés boire des coups chez Denise, à Paris, afin d'échanger plein d'autres trucs.

TELEX

Note d'humour de la part d'IBM. La société vient de déclarer que plusieurs milliers d'Aptiva étaient juste un peu exposés à un virus. Vous savez, ce genre de chose qui a l'étrange pouvoir de transformer votre Windows schmürtz en écran DOS 8 couleurs. Le virus s'appelle le CIH, il a frappé les Aptiva des séries 240, 301, 520 et 580 sortis entre le 5 et le 17 mars 1999. Bon, avec un peu de chance, on pourra en faire un film.

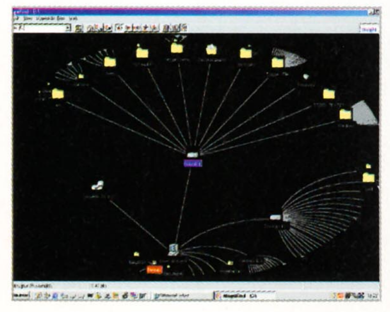
La phrase à la con du mois

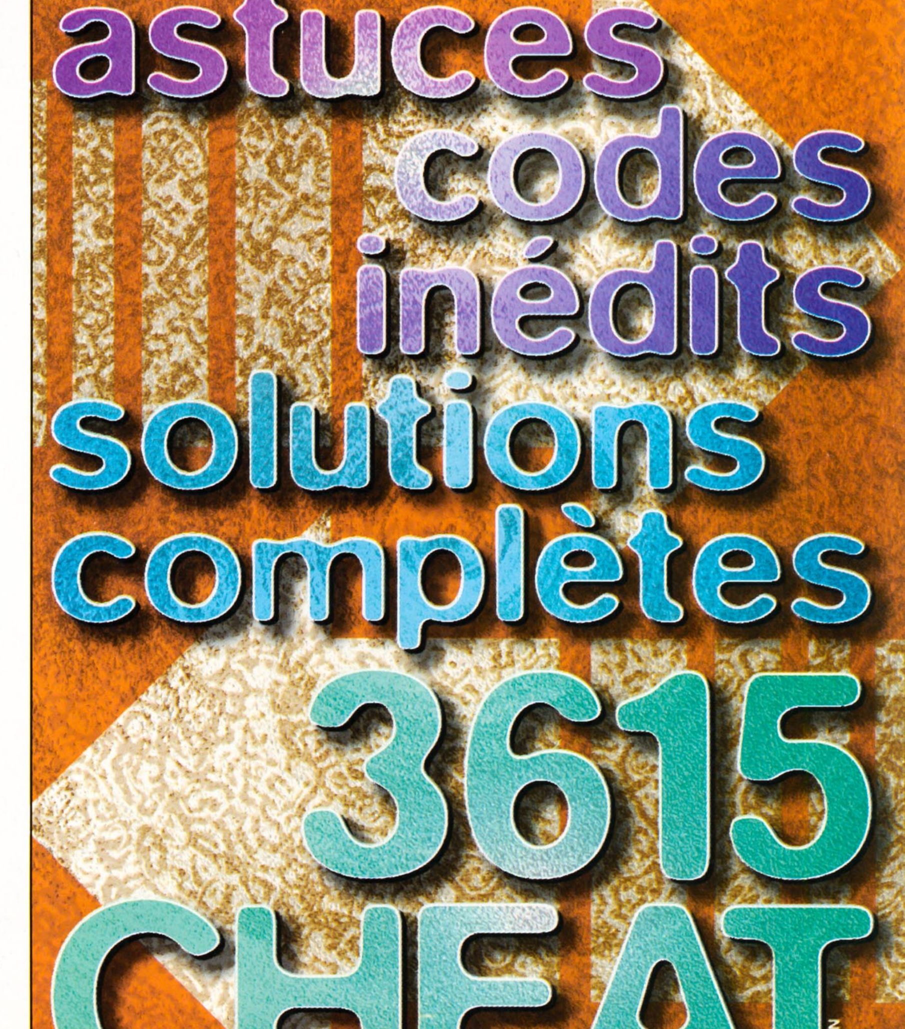


« Mhhh. Ivan, est-ce que tu pourrais me donner MON numéro de portable ? », Fishbone, jeudi 15 avril, 19h41.

Hyperbolic Tree

L'innovation en matière d'interface graphique des OS ? Ma foi, je crois que la plus grande invention depuis le bureau du Mac, c'est la barre des tâches de Windows. On avance lentement, et c'est peu dire : le conservatisme règne en maître. Tenez, par exemple, la boîte américaine Inxight et sa nouvelle interface pour l'explorateur Windows. Qu'est-ce qu'il est moche, l'explorateur Windows ! Mais quand même, c'est super pratique. Hyperbolic Tree, c'est une nouvelle manière de naviguer dans vos fichiers, parfaitement lisible, ludique, esthétique et vraiment plus pratique, surtout pour se promener dans une arborescence complexe de type Internet. Ça bouge bien, c'est joli… vraiment, jetez-y un coup d'œil. Leur application est téléchargeable gratuitement sur leur site www.inxight.com Elle s'appelle MagniFind et fait exactement 1,2 Mo. Elle fonctionne parfaitement. Ah ben tiens, Inxight est une division de Xerox. Ça explique bien des choses. Qu'est-ce qui retient Microsoft ou Apple de l'intégrer à leur prochain OS ? Juste la trouille. Paraît que c'est trop novateur, que les utilisateurs ne suivront pas. Ces deux cons sont vraiment dans le même bateau. Prouvez-leur qu'ils ont tort.









GENRE : STRATÉGIE/ACTION
EDITEUR : MICROPROSE
DÉVELOPPEUR : ZIPPER U.S.A.
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 99

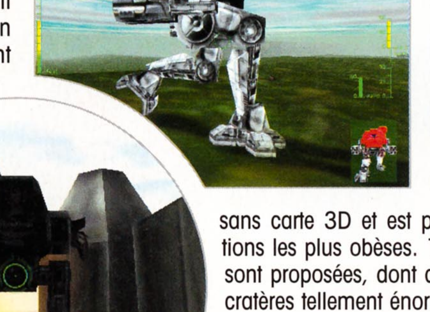
Mechwarrior 3

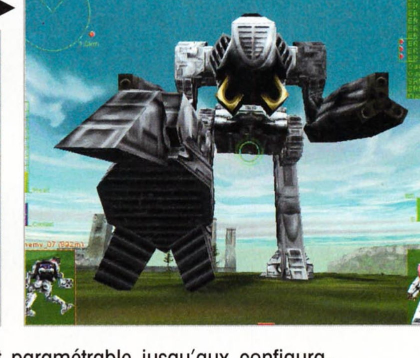
Ils sont trois sur la ligne de départ : l'ex-Earthsiege 3, depuis rebaptisé Starsiege, Heavy Gear 2 et enfin Mechwarrior 3. Les trois vont s'affronter à mort pour le titre de meilleur jeu, exactement dans le même domaine. Et comme toujours, un seul sortira vivant de l'histoire. Le monde du jeu est ainsi fait qu'il n'y a pas de médaille d'argent : une unique médaille d'or et des centaines de médailles en chocolat. La confiance avait abandonné les supporters de Mechwarrior 3, quand il a été annoncé que son développement n'était plus confié aux doigts de fée des sacro-saints codeurs d'Activision mais à une obscure boîte : Zipper Interactive. Tous les espoirs se portèrent alors sur Heavy Gear 2. Pourtant... pourtant, ce que j'ai là sous les yeux me les fait gicler de leurs orbites comme deux balles de ping-pong enduites de vaseline.

Mon rein à couper que Mechwarrior 3 va tuer

J'y tiens à mon rein, mais je ne crois pas prendre beaucoup de risques. Leur moteur tourne à partir d'un P200 sans carte 3D et est paramétrable jusqu'aux configurations les plus obèses. 18 châssis de Mechs et 35 armes sont proposées, dont certaines ouvrent dans la terre des cratères tellement énormes qu'un Mech peut s'y mettre à couvert. L'interaction entre les dégâts des armes et le terrain a même été poussée jusqu'à rendre possible de faire s'effondrer, d'un coup habilement porté, une falaise sur la gueule d'un ennemi. La campagne comprendra au moins 20 missions. Tous les systèmes de capteurs, radars et visées ont été retravaillés. Surtout, ce troisième volet restera parfaitement fidèle à l'esprit des précédents Mechwarriors et la gestion de la chaleur restera bien évidemment au cœur de toute stratégie. Les environnements sont plus réalistes et les effets d'échelle entre humains et robots plus vertigineux que jamais. On pourra se réparer en pleine partie sur des aires spéciales, mais à condition de temporairement couper tous ses circuits. Enfin, le jeu sera bien entendu jouable en réseau, modem à modem ou via Internet. La démo est téléchargeable sur notre incontournable ftp://ftp.joystick.fr/demo/k-q/ (fichier Mech3.exe). Que le bon TBF en soit remercié.

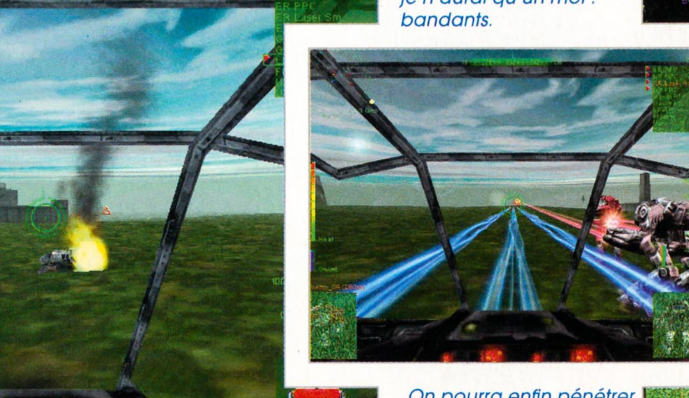
Attention, du pied droit, ça porte la chkoumoune. ▶







▲ *Pour qualifier les effets de camouflage, je n'aurai qu'un mot : bandants.*





On pourra enfin pénétrer et se battre dans des bâtiments à l'échelle des robots. ▶



LA GUERRE DES CLANS ONLINE A COMMENCÉ



"Les missions en deathmatch sont un régal"
GENERATION 4

"J'ai vu le futur du jeu"
JOYSTICK

" Des modes de jeux inédits, des environnements à couper le souffle...
votre tribu n'attend plus que vous."
PC JEUX

Serveurs de jeu français disponibles en exclusivité sur

joystick@

www.joystick.fr

Une connexion réseau est nécessaire pour jouer

Toutes les infos sur le jeu:
www.sierra.fr
www.multimedianews.com
Jeu vendu uniquement en ligne ou par VPC au 01 46 01 48 53

SIERRA™

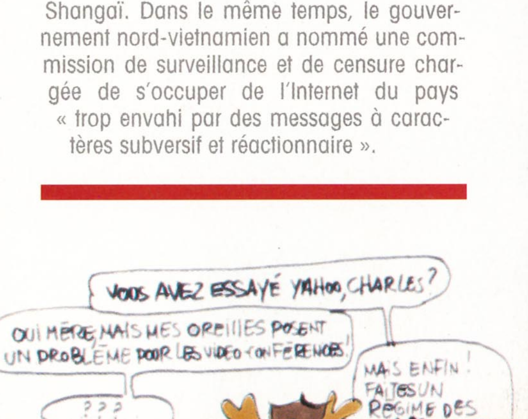
Emperium Galactica 2

LE POIDS DE LA CHINE

Lin Haï, accusé d'avoir transmis des adresses Internet à des opposants au régime de Pékin installés aux États-Unis, a vu sa peine confirmée, en commission d'appel par un tribunal de Shangaï. Dans le même temps, le gouvernement nord-vietnamien a nommé une commission de surveillance et de censure chargée de s'occuper de l'Internet du pays « trop envahi par des messages à caractères subversif et réactionnaire ».



Un petit jeu de stratégie et de gestion spatiales, ça vous dirait ? Pour un gars comme moi, qui repense souvent avec nostalgie à Spaceward Ho ! sur Macintosh c'est l'eau à la bouche assurée. Bon okay, reconnaissons que le premier opus de ce jeu n'avait pas tenu toutes ses promesses. Mais les développeurs (hongrois) sont pleins de bonne volonté et ils nous promettent des combats en 3D temps réel, plus d'une centaine de vaisseaux customisables et une heure de scènes cinématiques pas piqué d'un pingouin nain. C'est d'accord, on attendra un peu pour bombarder Budapest, du coup.





BUG DE L'AN 2000

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. L'Eglise anglicane s'est formellement opposée à un spectacle de body-building programmé pour Noël 1999, juste avant l'an 2000, quoi. Pendant cette représentation, il était notamment prévu que les concurrents remplacent leurs haltères par des crucifix.

Yahoo ! c'est gratuit

Un accès gratuit à Internet a été lancé par la filiale britannique de Yahoo ! Le produit s'appelle Yahoo ! Online et s'installe sur les bécanes avec un CD donné gracieusement par sa majesté. L'utilisateur n'a plus qu'à cliquer sur un icône et le voilà connecté fort gratuitement sur le Net. Seuls les frais de communication restent à la charge du consommateur. L'opération risque fortement de s'ouvrir sur le territoire français, où l'on annonce le don de 300 000 logiciels de connexion.

DEER HUNTER 2

Quitte à me trouver encore un peu plus inutile sur cette planète, je tiens à signaler la sortie de l'add-on de Deer Hunter deuxième du nom. Ça n'intéressera aucun de nos lecteurs, puisqu'ils sont tous très intelligents et que les jeux de merde, ils ne connaissent pas. Quoique. Comme ils sont TRES intelligents, ils offriront ce sombre truc inutile à leurs ennemis et donc on se sent, d'un coup, un peu plus utile que prévu.

Et ça continue, encore et encore...

Voilà une nouvelle qui va intéresser les rares pèlerins à ne pas en avoir plein l'arrière-train de Lara. Eidos va bientôt proposer une version Gold de Tomb Raider II, comprenant le jeu original, plus un add-on de 4 niveaux inédits. Lara ira ainsi à la recherche du masque d'or de Tornasuk (non, je ne ferai pas de jeu de mots facile, c'est trop facile), sur une île glacière, une mine russe top-secrète, et dans le monde souterrain des Inuits (NDRC : à propos d'Inuits, rien à voir, lisez donc Heq, de Jorn Riel aux édition Gaïa. D'ailleurs, lisez Jorn Riel).



IMPÉRIALISME II

Le temps des conquêtes

UN EMPIRE N'EST RIEN SANS UN BON STRATÈGE

✝ Economie ✝



✝ Une chose est sûre : aucun empire ne s'est créé en un instant. Vous devez gérer votre pays de la manière la plus avisée : développer vos productions, investir dans la recherche technologique et prendre soin de votre peuple.

✝ Diplomatie ✝



✝ Usez de toute votre diplomatie pour former des alliances avec vos voisins, développer des accords commerciaux et même signer des traités secrets.

✝ Guerre ✝



✝ Mais si la voie de la paix ne suffit pas, créez une armée et anéantissez totalement vos adversaires lors de batailles épiques.

VERSION PC CD-ROM ET MACINTOSH®

FREE Internet play
MPLAYER.COM

SSI®

POUR PLUS D'INFORMATIONS : WWW.TLC-EDUSOFT.FR

SCOR © 1999 The Learning Company, Inc et ses filiales. Tous droits réserv[illegible] déposée de The Learning Company, Inc, Macintosh est une marque déposée de Apple Computer Inc.

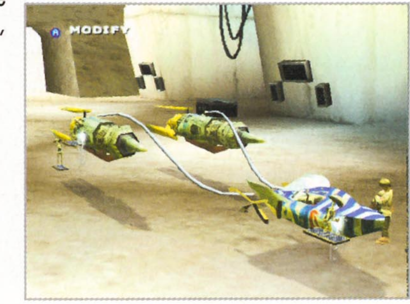
news

Un avant-goût de l'avant

ACCLAIM PREND DU POIDS

Excepté le décevant Machines, testé dans ce numéro, on ne peut pas dire qu'Acclaim soit particulièrement présent, chez nous les PCeux. Pourtant, ça ne l'empêche pas de gagner très correctement sa vie, avec près de 85 millions de brouzoufs de bénéfice pour son second trimestre fiscal. 79 % de ce résultat viennent des ventes sur Nintendo 64, 9 % de celles sur PlayStation, et le reste, de tout un tas d'autres trucs, dont le PC et la vente de pains au chocolat, à la récré de 10h. En fait, Acclaim peut dire un grand merci à Turok 2, sur Nintendo bien sûr.

Le premier épisode de la Guerre des Étoiles n'est pas encore sorti, que déjà, LucasArt nous envoie quelques photos des 2 jeux vidéos, conçus à partir du film le plus attendu du monde. Enfin, je crois. Le premier soft intitulé Racer, pour le moment, vous mettra aux commandes d'un véhicule volant à ras de terre à une vitesse de plus de 800 km/h, ce qui correspond, pour mémoire, à 20 fois la vitesse de pointe d'un scooter moyen, volé sur le parking d'Auchan, un dimanche pluvieux, Kasowitz caméra au poing. L'autre jeu, dénommé Phantom Menace, vous permettra de piloter un Jedi, qui pourra tourner sur lui-même et découper, à l'aide de son sabre laser, les nombreux emmerdeurs qui l'empêcheront d'avancer paisiblement dans des décors en 3D. Un peu comme un Mixer laser, mais, dans ce cas précis, mesurant un mètre quatre-vingt-trois pour soixante-dix-neuf kilos. Heureusement, Mark Hamill ne meurt pas dans le jeu, puisqu'il n'y est pas.

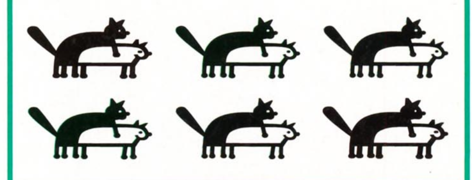


Force Rouge

Après la réussite Wargasm de DiD (couronné au Milia), c'est au tour de Red Storm, la boîte de Tom Clancy, de se coller au jeu du « wargame rigolo où tout bouge ». Dans la grande lignée de Rainbow Six, Red Storm continue dans le créneau très encombré des titres ludo-stratégiques avec Force 21. Le moteur a l'air pour le moins mignonet, et les possibilités de jeu en réseau seront en conséquence. Seulement voilà, Force 21 part déjà avec un gros handicap dans la vie. Vous ne voyez pas ? Oui, oui, c'est bien son nom !

LARA TIRE UN COUP, C'EST PRESQUE SÛR

On devrait être tranquille jusqu'à l'été 2000, époque à laquelle les films de merde envahiront les salles obscures. Avec le film de Tomb Raider dans le lot. On sait pas trop de quoi ça risque de parler, mais connaissant le jeu, il devrait y avoir dans la distribution une centaine de portes, plusieurs kilomètres de couloirs, et pas loin d'un bon millier d'interrupteurs. Ah, oui, j'oubliais ! Comme il y a un type dans l'équipe qui s'est occupé de Die Hard 2, on devrait trouver aussi un ou deux scooters des neiges, et quelques coups de feu. Oui, pour les coups de feu, c'est presque sûr.



Lèche mon jeu

Le service postal américain n'est pas aussi triste que nos P.T.T. nationaux (non, ce n'est pas la peine de nous écrire, on ne reviendra pas là-dessus). Au moins, lui, il nous consulte (enfin, nous-eux les Américains) avant de sortir n'importe quel timbre débile ayant pour thème un poisson ou une plante dont personne n'a rien à foutre. Preuve en est la proposition du timbre Elvis, qui a dû être entérinée par le grand public (qui avait son avis à donner pour savoir s'il allait devoir lécher un Presley jeune ou obésifiant). Cette fois-ci, un poll a été lancé pour déterminer quels timbres devaient être imprimés pour commémorer les années 80, parmi un choix de trente. Ce sondage est le premier de la série. Son but est de donner le choix au peuple américain de la façon dont le siècle sera perçu dans le futur à travers les timbres. Les résultats sont peu ordinaires : dans le poll gagnant, on trouve les jeux vidéo, le mur de Berlin, le mémorial du Vietnam et le roller-skate. **http://stampvote.msn.com/usps/winners.htm**

IM dans l'espace

L'éditeur Interactive Magic, connu pour quelques succès et de nombreux ratages, s'est enfin décidé à ouvrir le bêta-test de son jeu Raider Wars. Peu de choses ont filtré pour l'instant. En vérité, on ne sait même pas s'il est bien. Ni même s'il est en 3D, ou si ça vaut le coup, mais qui ne risque rien n'a rien. Que j'aime les éléments de sagesse paysanne pour conclure une news ! Sur le ***http://www.imagiconline.com/games/raiderwars/mauler1.shtml***



Paco va dans l'eau

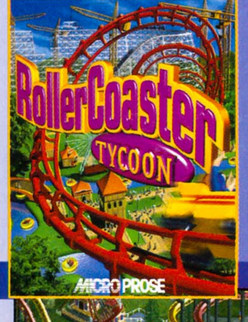
Lu dans Paris Match du mois dernier, aux chroniques de la vie mondaine, une phrase de Paco Rabanne expliquant à Anne de Bourbon que « le 28 juillet prochain, Paris disparaîtra de la carte, détruit pas une bombe ». Il a aussi ajouté qu'il l'avait consigné dans son livre, et qu'il avait pris toutes ses dispositions pour partir se planquer à Avignon. Tiens, moi aussi je vais me mettre à jouer au petit prophète de mes deux : je prédis que le 28 juillet prochain, à Avignon, on verra un beau défilé de mannequins en nippes de merde, et que le 29 au soir, un gros à la barbe grisonnante passera pour un crétin.



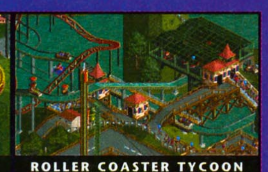
ALCHIE

Bientôt, dans vos rayons de Felix Potin favori, vous pourrez trouver l'Alchimiste, un jeu intimiste au gameplay inouï, mêlant un graphisme familial à une intrigue déroutante. Le prix public conseillé est de 349 F. Tiens, ils aiment les conseils ? Voilà le mien : je leur conseille vraiment de le vendre moins cher.

Les nouveautés sont chez Micromania



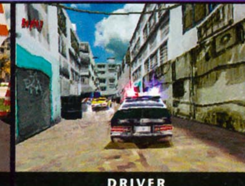
Gérer un parc d'attractions, ce n'est pas une mince affaire ! Vous devez aussi embaucher le personnel, investir dans la recherche, développer des plans de communication tout en vous assurant constamment de la satisfaction des visiteurs...



ROLLER COASTER TYCOON — ROLLER COASTER TYCOON



Cette simulation de voiture, d'un genre un peu décalé, vous permettra de faire vos premiers pas comme "taupe" dans la mafia. Ce jeu de rôles ultra-réaliste et d'un genre nouveau convaincra sans problème les amateurs de sensations fortes.



DRIVER — DRIVER

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte
Gratuite avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

L E S M I C R O M A N I A

21 MICROMANIA DIJON — C. Ccial La Toison d'Or, 21000 Dijon — Nouveau

78 MICROMANIA PLAISIR — C. Ccial Grand-Plaisir, 78370 Plaisir — Nouveau

54 MICROMANIA NANCY — C. Ccial Saint-Sébastien - Rez-de-Chaussée, 54000 Nancy — Nouveau

67 MICROMANIA ILLKIRCH — C. Ccial Auchan Illkirch, 67400 Illkirch Graffenstaden — Nouveau

69 MICROMANIA SAINT-GENIS — C. Ccial St-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval, Tél. 04 72 67 02 92 — Nouveau

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT — C. Ccial Semécourt - 57280 Metz Semécourt, Tél. 03 87 51 39 11 — Nouveau

P A R I S

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES — Ouvert le dimanche
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS — Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2 - C. Ccial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

R É G I O N P A R I S I E N N E

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Ccial St-Quentin Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

P R O V I N C E

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Ccial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet/Garonne - 31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Ccial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Ccial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 MICROMANIA LEERS
C. Ccial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Ccial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Ccial Place des Halles - Niveau Haut - Face entrée BHV
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA MULHOUSE
C. Ccial Plle Napoléon - 68110 Mulhouse - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

74 MICROMANIA ANNECY - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR - C. Ccial Grand-Var
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

*Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

Micromania : partenaire du 1er Festival International du Jeu Vidéo
Parc du Futuroscope du 3 au 17 juillet 99



Tribes





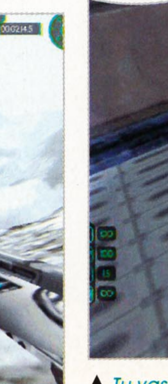
▲ *Devant moi, l'entrée de leur base. Espérons que l'on tiendra plus longtemps que d'habitude.*

Alors que Team Fortress 2, Unreal Tournament, mais surtout Quake 3 Arena, se font toujours attendre, Starsiege : Tribes est timidement sorti aux États-Unis. Et mine de rien, le petit nouveau a créé la surprise en devenant rapidement l'un des jeux dont on parle le plus entre joueurs bien connectés.
Le voilà enfin, et le moins qu'on puisse dire c'est qu'il est plutôt joli, le bambin de Sierra/Dynamix : moteur 3D presque top (reportez-vous à l'encadré judicieusement intitulé « un moteur 3D presque top »), paysages réalistes (enfin, dès lors qu'on est entré dans la peau d'un soldat de l'année 3940), des cartes nombreuses, et, argument implacable, une résistance au lag exceptionnelle, qui rend supportable des pings allant jusqu'à 450 millisecondes. Joie.

Premiers émois

Après une rapide initiation sur la carte prévue à cet effet, armé de mon modem, je me lance à corps perdu dans cette chose… Première tentative de connexion, et déjà le jeu m'interrompt avec cette froide sentence : « incorrect version ». Comment ça, « incorrect version » ? Je viens à peine de sortir le CD de sa boîte ! Il semblerait qu'un petit tour sur www.dynamix.com s'impose. Déjà 3 patches depuis les quelques semaines qui se sont écoulées depuis la sortie. C'est qu'ils n'ont pas l'air comme ça, mais ils s'en occupent, de leur jeu, chez Dynamix. J'update donc mon Tribes en version 1.3, et c'est reparti pour un nouvel essai, réussi cette fois.
J'atterris immédiatement en plein milieu d'une véritable guérilla qui paraît complètement désorganisée. Après 15 secondes de survie en essayant d'éviter les trucs qui sifflent autour de moi, je gis à terre, mon arme glissant doucement la petite colline sur laquelle je viens de rendre mon 4 heures avec le reste de mes entrailles. Comme s'il fallait me rendre plus pathétique encore. OK, je vais donc ouvrir le manuel, la guérilla ne devait pas être si désorganisée que ca.
Malgré le fait que je sois grand amateur de jeux par équipes, sur Team Fortress par exemple, la multitude de fonctions que propose Tribes m'a









▲ *Tu vas crever, saloperie ?*

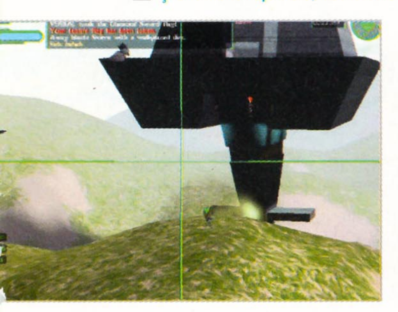
Rappel

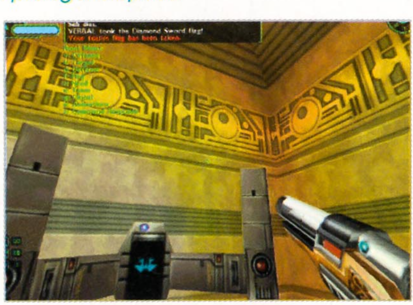
Au cas où la chose vous aurait échappé (cf. Joystick n° 103, p. 38), Joystick est le site officiel francophone de Starsiege : Tribes. Ce jeu est disponible sur le www.joystick.fr (paiement sécurisé) ou en VPC auprès de Sierra (www.sierra.fr)

Un moteur 3D presque top

Chose rare, le moteur de Tribes sait gérer aussi bien les intérieurs que les extérieurs, et c'est plutôt agréable de mener pour une fois le combat à l'air libre. À l'instar des Quake-like, le jeu est modifiable par les joueurs ayant une âme de développeur, ce qui devrait corriger les quelques lacunes au niveau des armes et des classes de personnages. La bonne nouvelle : ces modifications seront automatiquement téléchargées et installées lorsque vous vous connecterez sur un serveur « custom ». Ceci devrait éviter la course au Mod, que Quake me fait trop souvent subir.

▲ *Ça être drapeau, toi devoir protéger drapeau.*







Dans ces moments-là, je suis content d'être un vert. ▲

surpris. Carte radar de navigation, terminaux de contrôle, tourelles de défense, JetPack, véhicules, brouilleur de radar. Toutes ces fonctions sont bien pensées, originales. Tribes s'annonce comme un jeu de haut niveau. Un entraînement intensif est le strict minimum pour éviter de faire décor, voire nature morte. Ceux qui y prendront goût seront par contre récompensés par le plaisir de faire des parties riches et élaborées, plaisir que Battlezone procure encore à Iansolo, plus d'un an après sa sortie.

Fort de la lecture des 80 pages du manuel, pleinement informé sur mes possibilités, je retourne dans le feu de l'action. Je choisis un serveur parmi ceux me proposant un bon ping. Carte en cours : Fortress. Mode de jeu : capture du drapeau.

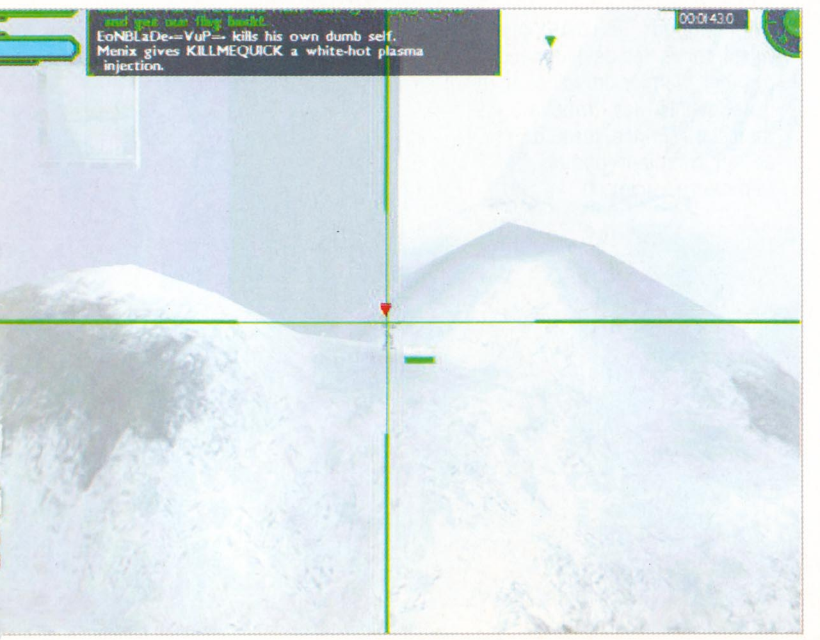
Je suis debout sur une colline. Au loin, quelques explosions. J'ouvre la carte et y définis mon objectif. J'informe ainsi en temps réel mes partenaires sur mon action actuelle (attaque, défense, déploiement) et ma destination. Pour me guider à bon port en vue subjective, un petit repère vert apparaît immédiatement dans ma boussole radar. Tout en courant vers la base ennemie, je balance quelques disques explosifs, bien décidé à en abattre au pif un ou deux avant de mourir à nouveau. Rapidement pris en chasse par deux sales types en rouge, je réfléchis cette fois-ci un peu plus, et décide de les prendre à revers en contournant leur base. Ils utilisent leurs JetPack pour survoler le terrain et, faisant fi de ma haute stratégie, me disloquent d'une salve de plasma.

Tribes est une grande pointure

De nombreuses parties plus tard, mon impression se confirme : Tribes est un grand jeu. J'ai cependant quelques regrets, pardonnables pour un premier jet. L'équipement manque d'ambition : les armes sont un peu tristounettes et répétitives, des fusils en veux-tu en voilà, mais aucun couteau, aucun grappin ni même des mines. Le maniement des engins et du JetPack est perfectible : vos premiers vols finiront en une splendide explosion digne de Challenger, certainement très jolie à regarder, mais totalement frustrante pour votre équipe (surtout quand vous pilotez un transporteur rempli de vos coéquipiers). Les cartes auraient pu être plus détaillées, avec des marécages ou des forêts. J'aurais bien aimé, par exemple, traquer l'animal en pleine nuit, équipé de lunettes infrarouges. Et finalement, un cruel manque de classes de personnages se fait ressentir. On se lasse vite des trois variations sur le thème du soldat : « soldat mal armé, mal protégé mais qui court vite » (configuration dite « lapine »), « soldat moyennement armé, moyennement protégé qui cours moyennement vite » (configuration dite du « pisse-tiède ») et vous l'aurez deviné, « soldat bien armé, bien protégé, mais lent » (configuration dite de « l'éléphant sous Tranxène »).

Boucherie intelligente

Mais décidément, Tribes m'intéresse : il faut ruser pour vaincre, et j'aime quand un jeu ne s'offre pas facilement à moi (eh oui, je suis un grand séducteur de jeux). En se limitant au mode réseau, les développeurs ont enfin pu se concentrer sur ce qui intéresse les joueurs connectés : le gameplay, et laisser de côté l'élaboration des missions et de l'I.A. Le jeu marque les premiers pas du shoot « intelligent », et son succès prouve qu'il comble un vide dans le paysage ludique online.



▲ *Grâce à mon zoom puissant, je peux tuer anonymement.*

Prince of Persia 3D

GENRE : AVENTURE
EDITEUR : RED ORB ENTERTAINMENT
DÉVELOPPEUR : RED ORB ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 99



M. Andrew Pedersen est un homme charmant. À la fois costaud et potelé, il n'a l'air de rien, mais derrière son regard espiègle se cache le producteur exécutif de Prince of Persia 3D. Joueur invétéré, il se consacre, depuis 1996, à ce nouveau volet entièrement en 3D, et se détend, à l'occasion, avec Half-Life, quand il ne fait pas, en Europe, le tour des rédactions pour présenter son bébé.
Le jeu devrait sortir en septembre. Pour l'instant, la seule version montrée à la presse est une version pré-alpha, comportant le premier niveau pratiquement fini et un niveau de démonstration. L'ensemble donne un aperçu déjà assez intéressant de ce que sera Prince of Persia 3D.

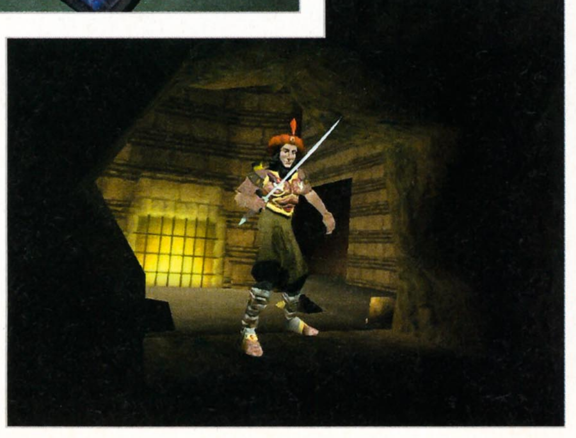
Une Lara Croft masculine ?

À première vue, il ressemble pas mal à Tomb Raider : vue à la troisième personne, pas mal d'ennemis et des niveaux labyrinthiques avec de nombreux pièges. Aurait-on droit à un clone de Tomb Raider ? Eh bien non, pas du tout. Il ne faut pas oublier que les premiers Prince of Persia comportaient déjà tous ces détails. Un personnage progressait malgré les pièges et les ennemis à travers des niveaux, pour libérer sa belle. La question qu'il se posait souvent était : « par quel chemin vais-je passer pour arriver à la fin du niveau ? ».
Tous ces éléments ont été repris, pour que les fans de la série retrouvent l'ambiance qui leur avait tant plu. Alors, oubliez Tomb Raider, malgré sa légère similitude avec notre Prince, et ouvrez vos esprits vers la nouveauté.
Comme dans les deux premiers volets, les développeurs ont en premier travaillé et re-retravaillé les mouvements du Prince jusqu'à ce qu'ils soient parfaits. Le résultat est vraiment











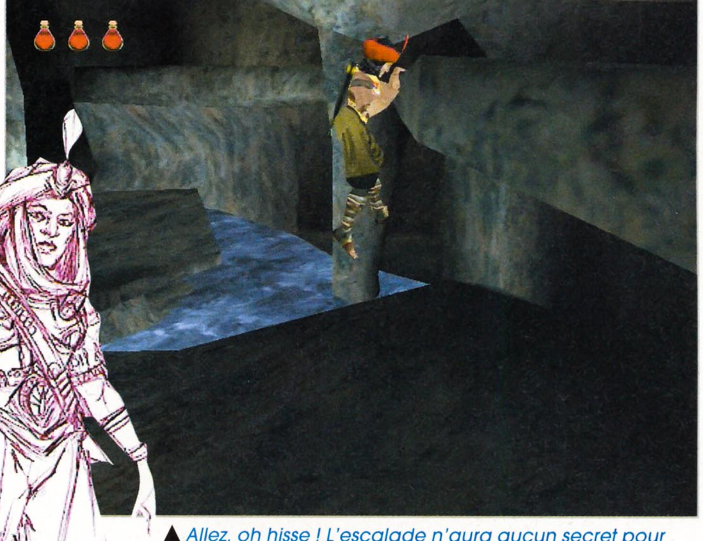
▲*Garde, parade, botte, les combats seront de véritables exemples de l'art de l'escrime.*



stupéfiant. On a rarement vu un personnage utiliser les escaliers comme il le fait (en toute innocence, cela va sans dire). Ses mouvements sont déliés, les cuisses se lèvent une à une et les pieds se posent l'un après l'autre sur les marches. Son allure est d'un naturel incroyable. Qu'il rampe, saute, nage ou grimpe, le rendu est le même, fantastique. Je ne vous citerai pas le nombre d'animations qu'il a fallu pour créer cet effet mais sachez qu'il est époustouflant. On comprend mieux les trois années passées sur la modélisation et la création du moteur 3D, quand on sait que le prince et ses ennemis sont tous de cette qualité. Les attaques ont, elles aussi, été modélisées avec minutie. Cimeterre, bâton, doubles épées et arc offriront ainsi des combats très réalistes, avec des attaques et des feintes différentes en fonction de l'arme, qui influenceront réellement l'issue du combat.

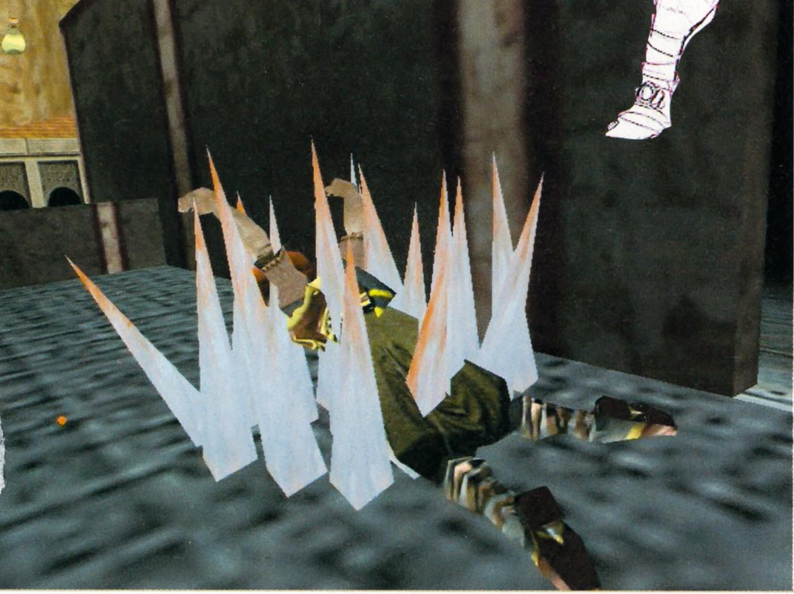
▲ *Chaque blessure marquera la douce peau de notre prince.*

Mais les affrontements ne sont pas obligatoires, contrairement à Tomb Raider qui en faisait une condition sine qua non pour parvenir à la fin du jeu. En fait, ils représentent une très faible part de Prince of Persia. Le principe du jeu reposera essentiellement sur la manière d'arriver à l'endroit voulu. La question à se poser n'est pas comment vais-je tuer ce mec pour passer ou récupérer la clé, mais comment vais-je arriver à l'endroit où est située la clé sans me faire prendre. Non pas que les ennemis soient hyper-costauds et leur Intelligence Artificielle poussée, mais adaptée à leur adversaire. Le Prince sera tout à fait capable d'en venir à bout. Toutefois, les combats peuvent être évités, en passant par des endroits non visibles des ennemis. Ainsi, les principales activités du joueur seront la réflexion et l'observation, comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte.



▲ *Allez, oh hisse ! L'escalade n'aura aucun secret pour notre Prince et tant mieux, car il ne manquera pas de mettre à contribution cette aptitude.*

Outres les personnages hostiles, vous en rencontrerez de pacifiques. Ils vous aideront à trouver votre chemin à travers les 15 niveaux du jeu. Vous pourrez bien entendu les tuer, mais ne vous attendez pas alors à ce que les prochains vous filent des tuyaux. L'accent a été mis sur l'interactivité du joueur avec son milieu et avec l'histoire. Les niveaux ont d'ailleurs été construits après l'écriture du scénario. La majorité du décor est destructible (je ne parle pas des murs, avec votre coutelas ; vous ne pourriez de toute manière pas les mettre à bas). Pour l'instant les niveaux que j'ai vus m'ont semblé assez vides. Mais, comme je vous l'ai dit, ce n'était qu'une version pré-alpha. L'habillage des murs et les décors étaient à peine esquissés. Apparemment, ils devraient vous emmener dans la Perse du XIIe siècle. De manière très sérieuse, les développeurs ont réuni une importante documentation, pour que l'immersion du joueur soit totale. L'interface se fera d'ailleurs discrète. Seule la vie apparaîtra sur l'écran sous forme de fiole.



▲ *Évidemment, les pièges ne manqueront pas. Mais, avec un œil de lynx, ils seront tout à fait évitables.*

La promesse d'une star

Je sens mes mains s'agiter furieusement sur la souris rien qu'au souvenir de ma rencontre avec Prince of Persia 3D. Ce jeu a l'air vraiment génial. Et, si au mois de septembre, lors du test, il ne tient pas ses promesses, alors je jure que je ferai amende honorable. J'irai sur le forum de Joystick déclarer que Tomb Raider est le meilleur jeu d'aventure/action auquel j'ai joué. Arg ! L'horreur ultime !

Kika


Voodoo3™ 2000
Voodoo3™ 3000

Souvenez-vous de ces visages

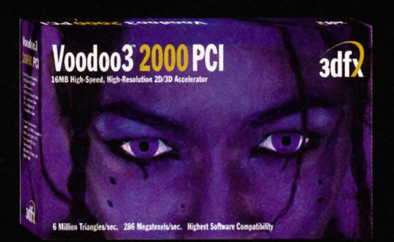
La 3D/2D la plus rapide du monde

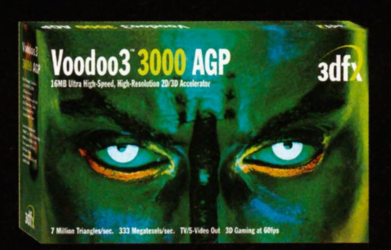
Compatibilité avec les jeux les plus performants :

Support de : Direct3D® - Glide® - OpenGL®

Support DVD*

Sortie TV/S-Vidéo**





Voici la Voodoo3



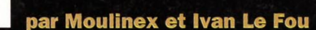
www.3dfx.com

Bientôt disponible chez : Boulanger Carrefour Casino Conforama Cora Fnac Hypermedia Leclerc Surcouf

** seulement pour la version détaillants Voodoo3 3000 avec coupon logiciel MPEG2. Non inclus avec la version OEM.** seulement pour la version Voodoo3 3000.*

3dfx Interactive - 32, rue de Cambrai, 75019 Paris Tel: +33 1 40 36 79 29 Fax: +33 1 40 36 59 38

Voodoo3, V2 1000, Glide and the 3dfx Logo are trademarks and/or registered trademarks of 3dfx Interactive, Inc. in the USA and in other select countries. All rights reserved. Copyright 3dfx 1999.



par Moulinex et Ivan Le Fou

1999 raisons

C'est vrai ça, qu'est-ce qu'ils ont tous en ce moment ? À l'aube du prochain Salon professionnel des jeux vidéo, le fameux E3 de Los Angeles, faisons le point. Le prix du hardware baisse, celui des jeux augmente. Enfin en prix, parce que côté qualité, on se prend des litres d'eau tiède. Les manuels sont traduits par des non-joueurs et les emballages rétrécissent en traversant l'Atlantique. Pas toujours, remarquez. Des fois, il n'y a pas de jeu du tout et entre la présentation et la sortie, les mois, les années parfois, passent. Et tout ça pour sortir un produit pas fini, condamné à être patché. Que Familles de France se rassure, le jeu ne menacera plus notre belle jeunesse encore très longtemps, si ça continue comme ça.

MAIS OÙ SONT PASSÉS LES JEUX DE L'E3 DERNIER ?

Chaque année, aux États-Unis, lors de l'E3 (le plus grand salon consacré aux jeux vidéo), on peut se livrer à un petit passe-temps déprimant : repérer les jeux qui étaient déjà présents lors de l'édition précédente du salon. Autrement dit, prendre les noms des retardataires, ces petits salopiots qu'on a attendus toute l'année avec impatience mais en vain.

« Élève Ferdinand, vous allez redoubler »

Parmi les jeux de l'année dernière que l'on retrouvera, citons tout d'abord Outcast (le jeu d'action/aventure d'Appeal, successivement annoncé pour Noël 98, puis début 99) et Total Annihilation : Kingdoms (le nouveau stratégie temps réel de Cavedog, préalablement annoncé pour janvier, puis mars 99). Si la date de sortie d'Outcast semble fermement ancrée sur juin 99, on peut se permettre quelques craintes pour TA Kingdoms : alors qu'il est programmé pour sortir le mois prochain, il est impossible d'obtenir une version bêta du jeu. Ce qui est un peu inquiétant, quelles que soient les excuses invoquées par les développeurs. Dans le même ordre d'idée, on découvrait l'année dernière Homeworld (stratégie temps réel 3D de Relic, prévu pour novembre puis mars 99), Diablo 2 (jeu d'action de Blizzard initialement prévu pour début 99) et C&C 2 : Soleil de Tibérium (stratégie temps réel de Westwood, prévu pour Noël puis juin 99). Apparemment, il ne faut plus s'attendre à voir débarquer ces trois titres en France avant septembre... Sacrebleu, par le Saint-Glide, mine de rien, en cinq jeux, c'est tout ce que j'attendais de l'année 98/99 qui s'est barré ! Et encore, je glisse pudiquement sur les Ultima Ascension (Origin, espérons Noël 99, ah ah), Age of Empires 2 (Ensemble Studios, automne 99 il paraît), Duke Nukem Forever (3D Realms, peut-être un jour) et Giants (Planet Moon, Noël 99 avec un peu de chance).

« Non, Madame, je triple »

Le pompon, la médaille du marathonien des salons, nous la délivrerons cette année à deux jeux, présents non seulement au salon 98, mais également au salon précédent : Daïkatana (Couic-like de Ion Storm, prévu pour Noël s'ils ne font pas faillite avant) et Omikron (action/aventure de Quantic Dream, également prévu pour Noël 99). Cela dit, il semble bien que leurs situations soient assez différentes : Omikron est un jeu découvert en 97, à qui on donne les moyens de se peaufiner, tandis que Daïkatana est le produit d'une star trop gâtée (John Romero) qui accumule les déboires.

Les retards ou les jeux sortis buggés ne s'expliquent pas uniquement par l'incapacité des développeurs à tenir délais et budgets. Pour comprendre les mécanismes aggravants, il faut expliquer le fonctionnement des entreprises, notamment américaines. L'année fiscale est divisée en trimestres, à l'issue desquels sont faits les comptes et publiés les résultats. Du coup, la date de sortie d'un jeu correspond souvent au dernier mois d'un trimestre. Si par malheur il ratait cette première échéance, sa prochaine date limite devient le dernier mois du trimestre suivant. Voilà pourquoi les dates de sortie glissent souvent de trois mois en trois mois. Sauf que finit par arriver le dernier mois du dernier trimestre de l'année (aux États-Unis, ils sont décalés, c'est le mois de mars) : là c'est la panique parce que si le jeu glisse encore, il ne peut plus être inclus dans les comptes de cette année. Il faut qu'il sorte, coûte que coûte. Entendez-vous, dans nos pécés, mugir ces hordes de patches ?

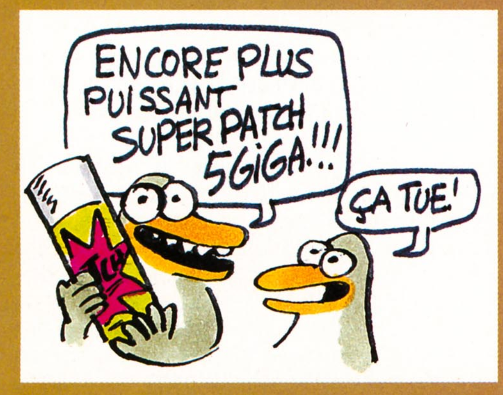
de râler



PATCHEZ-MOI, JE REVE !

Eh oui, des patches, encore des patches... On patche tout de nos jours : les jeux, les add-on de jeux, les démos de jeux (si, si, la démo de Mechwarrior 3 étant le dernier exemple en date). On patche aussi bien les jeux pour qu'ils tournent enfin sur nos cartes graphiques dernier cri, que les drivers de nos cartes avant dernier cri (de rage ?) pour qu'elles acceptent enfin nos nouveaux jeux. Pour vous dire, en sortant Team Fortress Classic, Valve a même inventé un nouveau concept (pour notre plus grand plaisir, il faut bien le reconnaître) : le patch add-on (et que je te corrige quelques trucs qui déconnaient sévère tout en te rajoutant des fonctionnalités). Tiens, d'ailleurs, vous savez quelle est la différence entre un bug et une fonctionnalité ? Un patch. Ce serait tellement plus simple si les jeux étaient vendus finis.. Mais j'ai la très nette impression que les éditeurs ne comprendront pas, tant qu'une association de défense des consommateurs n'en attaquera pas un pour « vice de fabrication », « défaut caché » ou un truc de ce genre. Mmmm, qu'à cela ne tienne, si ça intéresse quelqu'un, j'ai une liste...







Je veux des jeux à 200 F

Pourquoi est-ce que les jeux sont si chers ? Un des arguments traditionnels des éditeurs est que le piratage, en réduisant le nombre des ventes, empêche les prix de baisser. Hum. Au moment où les jeux sont passés du support disquette au CD-Rom, il s'est bien écoulé trois ans pendant lesquels le piratage était devenu pratiquement impossible (les graveurs n'existaient pas ou étaient trop chers). La preuve en est que presque tous les éditeurs ont abandonné la protection des jeux. Est-ce que le prix des jeux a diminué pour autant ? Non. Alors on nous explique que, bla-bla-bla, coûts de développement de plus en plus élevés, bla-bla-bla, risques financiers importants, bla-bla-bla, donc prix élevés pour rentabiliser l'investissement. Eh bien non, le prix de 349 F n'est pas une fatalité. La preuve c'est que quand un éditeur craint la concurrence pour son jeu, il est capable de le sortir à 229 F ou à 199 F (c'est ce qui s'est passé pour Viper Racing, de Papyrus, par exemple, un bon jeu vendu 199 F à sa sortie). Alors, on retrousse ses manches : on remet des protections sur les jeux, on fait de belles boîtes et de beaux manuels lisibles et complets pour que le joueur ait envie d'acheter, et on baisse le prix pour qu'il en ait les moyens.



Overdose de 3D



À force, la course aux armements, on commençait à maîtriser. On avait fini par s'habituer au fait que la fréquence des processeurs sur le marché doublait peu ou prou tous les ans. Eh oui, désolé, mais ton Pentium 266, acheté à prix d'or l'année dernière, tu peux le jeter. On râlait bien un peu pour le principe, mais plutôt résigné que révolté en fin de compte.
Seulement, là, ça devient délirant. Avant, c'était simple : les joueurs avaient leur Voodoo2 et laissaient les ATI aux fanatiques du DVD et les PowerVR aux fabricants de consoles de deuxième division. Aujourd'hui, non seulement ma Voodoo2 est dépassée, mais en plus je n'y comprends plus rien. Moi qui ai déjà du mal à différencier le 800x600 du 1024x768, j'entends annoncer des cartes permettant le 2048x1480. Le bon professeur Kant invente de nouveaux mots et nous sort de nouvelles cartes vidéo toutes les semaines. C'est devenu pire qu'une unité centrale, une carte 3D : en plus de la quantité de Ram (bientôt 64 meg...) et de la fréquence du processeur, il faut retenir le nouveau vocabulaire. Trois mois après la TnT, voilà la TnT 2 dont les performances sont incroyables. Après avoir joué l'intox pendant des mois avec son Rage Fury, ATI se prépare à annoncer une nouvelle carte lors de l'E3. Le compère 3Dfx sort le Voodoo 3, mais en réalité la véritable évolution est contenue dans son nouveau chipset, le Napalm, qui sera lui aussi annoncé dans un mois. Alors on peut crier à la merveille de la technologie, à l'accélération du progrès et au tri-linear filtering en une passe, sans les mains et avec bump-mapping sur ta face, la vérité c'est que les constructeurs de cartes 3D se foutent de nous. Ils sont pris dans une spirale concurrentielle absurde, dont les acheteurs font les frais : à peine une carte est-elle disponible sur le marché, que son fabricant annonce la relève, bien entendu deux fois plus rapide. Résultat en pratique, en plus de la confusion totale, les drivers de toutes ces petites merveilles sont merdiques. L'expérience prouve que, version après version, 6 ou 8 mois peuvent être parfois nécessaires pour que les drivers d'une carte se stabilisent et donnent le meilleur des performances. Alors si les cartes changent tous les trois mois... Seul bon point dans l'histoire : le prix moyen baisse. On se console comme on peut.



MICROSOFT ET INTEL FONT TOUJOURS LA LOI

En tant que produit grand public, le Mac est mort il y a quelque temps déjà et Linux n'est pas encore né. En fait, ce que traduit probablement le peu réaliste engouement médiatique actuel autour respectivement d'Apple et de Linux, c'est une déception devant le constat que le couple Wintel (Microsoft et Intel) est décidément difficilement déboulonnable. Car c'est conscients de leur puissance, que les deux frères siamois du PC se sont permis d'afficher, encore cette année, le parfait mépris qu'ils ont vis-à-vis des droits de leurs utilisateurs.

Big Microsoft Brother

Pas plus dérangé que cela par ses maladresses lors du soi-disant « procès géant » intenté contre lui par le gouvernement américain, Microsoft a continué son petit bonhomme de chemin. Malgré la révélation au grand jour (pour ceux qui en doutaient) des méthodes commerciales sanglantes de la firme, il paraît peu probable que l'issue du procès soit très spectaculaire : un accord interviendra à un moment ou un autre, et si la Billou Cie est obligée de se séparer, pour le principe, d'une partie de ses activités, sa puissance restera intacte. Pendant ce temps, comme pour souligner l'impunité dont jouit l'entreprise de Billou, un chercheur a réussi à prouver que chaque exemplaire de Windows recelait un numéro d'identification unique à l'insu de son utilisateur ; que ce numéro se collait automatiquement aux documents créés à partir de Windows ; et même qu'il pouvait être transmis (avec d'autres informations privées sur la configuration matérielle et/ou logicielle) à Microsoft lors, par exemple, d'une mise à jour automatique. Ces informations étaient conservées dans une banque de données de l'entreprise « à toutes fins utiles ». Bien entendu, une fois l'histoire rendue publique, Microsoft a annoncé la destruction de la banque de données et la fin de cette pratique : « Désolé, je l'ferai plus ». Mais celle-ci lui a tout de même valu un « Orwell d'or » lors de la conférence annuelle CFP (Computers, Freedom & Privacy), une récompense qui distingue une « capacité exemplaire à violer le droit à la vie privée ».







Intel inside

Lors du procès qui l'a elle aussi opposée aux autorités fédérales américaines (pour « abus de position dominante », ça alors...), l'entreprise Intel s'est montrée moins arrogante que Microsoft : un accord a déjà été trouvé et la plainte abandonnée. Vis-à-vis de ses consommateurs, par contre, pas de pitié, mais des fiches personnalisées.
Intel aussi a voulu jouer au Big Brother : le fait que chaque Pentium III comprenne un numéro de série unique, communicable à distance et permettant de l'identifier, a tout de même provoqué un beau tollé. Chaque internaute potentiel était ainsi étiqueté d'avance, prêt à être traqué dans chacun de ses faits et gestes informatiques. Intel a semblé faire un pas en arrière en annonçant que l'accès à ce numéro nécessiterait l'accord de l'utilisateur (par le biais d'une manip' à effectuer) ; mais il a été prouvé depuis que cette protection est inefficace.
Ce n'est certainement pas un hasard si les tyrans de l'informatique individuelle sont accusés tous les deux d'infraction à la législation anti-trust ou d'abus de position dominante. Ce n'est certainement pas un hasard non plus si ces deux mêmes entreprises se font prendre la même année en flagrant délit de tentative de fichage généralisé... Pour une fois, suivons une maxime d'Andy Grove (le patron d'Intel) : c'est le titre de son dernier livre « Seuls les paranoïaques survivent ».

Réac Attaque !

La misérable croisade de l'association Familles de France poursuit son cours (cf. Joystick n° 103). Nouvelles du front : Les insurgées du IXe arrondissement ont déposé plainte contre les éditeurs des cinq jeux « violents » incriminés (Sanitarium, Unreal, GTA, Resident Evil 2 et Carmageddon 2) et contre les serviteurs du Malin qui n'ont pas cédé à leur injonction de retirer ces produits de la vente (FNAC, Micromania et Toys 'R Us). Dans leur sainte colère, elles ont également attaqué le SELL (le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs) pour « publicité trompeuse » à cause des recommandations d'âges figurant sur les boîtes.



« Vends SELL, jamais servi »

Le SELL a vigoureusement contre-attaqué, lançant une vaste campagne de sensibilisation des pouvoirs publics et démontant pied à pied l'argumentation fallacieuse de Familles de Vieille France. Nan, je plaisante, le SELL a juste modifié la classification des jeux : désormais, il y aura une nouvelle catégorie « Interdit aux moins de 18 ans ». Et d'autres couleurs sur les logos. Ben, nan, là je ne plaisantais plus. Il ne faut pas chercher plus loin la redoutable efficacité de l'action menée par les Patronnesses Berzerks de France : d'un côté, une opération bien conçue qui cible en priorité la grande distribution (à la fois sensible à son image et représentant plus de 50 % des ventes de jeux vidéo ; du coup, tant mieux pour les petits magasins) ; de l'autre, une industrie incapable de s'organiser et de mettre au point une réplique cohérente. Euh, je voulais dire, une réplique tout court.

Familles ricaines de France

La stupidité ne connaissant bien entendu pas de frontières, une action du même genre vient d'être intentée aux États-Unis. Plusieurs familles américaines ont en effet attaqué en justice des éditeurs de jeux vidéo, qu'elles accusent d'être responsables de la mort de leurs enfants, abattus par un adolescent de 14 ans. Trouvant plus normal qu'un adolescent possède des jeux vidéo qu'un flingue, j'aurais plutôt attaqué les fabricants d'armes, mais bon, je ne suis pas américain.
Que penser de tout cela ? Que le jeu vidéo est une industrie jeune, moins bien défendue que les industries du cinéma ou du livre. Que, de ce fait, l'autocollant rouge « Interdit aux moins de 18 ans » n'est sans doute que la première absurdité d'une longue liste à venir.

Le manque de créativit



L'année des Tomb Raider-like, l'année des courses de 'oitures-like, l'année des simulateurs de combat-like et demain, l'année des Half-Life-like (ouf !), ça ne vous rappelle rien ? Pourquoi les éditeurs persistent-ils à se copier les uns les autres, nous assénant leur production par salves ? C'est pour quand l'année de la créativité ?

Certes, les améliorations technologiques induisent parfois des modes mais en général, les choses se passent plutôt ainsi. Du moins depuis la nuit des temps des grosses bouates de jeu : un jeune et petit (mais courageux) développeur pond un nouveau concept avec un jeu révolutionnaire que nous appellerons Full SynDrone.

Il fait le tour des gros éditeurs qui lui claquent la porte au nez. Ce jeu ne marchera jamais, ça ne ressemble pas au hit de l'an dernier, ils disent, les gros éditeurs de la grosse bouate. Du coup, le petit (mais courageux) développeur décide de fonder un studio. On va l'appeler RedCow Ztudio. Les majuscules et le Z ne servent à rien mais ça fait chic. Le jeu sort et c'est un hit. L'année suivante, un des gros éditeurs rachète le studio plusieurs millions, alors qu'il aurait pu se l'offrir pour beaucoup moins cher. Ah ben forcément, faut connaître le jeu vidéo pour ça. Bref, voilà RedCow Ztudio devenu gros label. À partir de là, c'est assez subtil, il peut se passer diverses choses :

1/ Les autres bouates courent après le succès de l'an passé : rappelez-vous, le fabuleux Full SynDrone. Sortent donc une grosse demi-douzaine de Full Syndrone-like (Total Syntone, Full Drom, etc.). Naturellement, ces copies sont des merdes. On trouvera au mieux, dans le lot, un jeu « moyen + » mais dépassé. Dans le même temps, RedCow Ztudio prépare Syndrome Generation, la suite de leur hit. Maintenant qu'ils sont dans une grosse bouate, ils vont pouvoir donner libre cours à leur créativité et réaliser tout ce qu'ils n'avaient pas eu les moyens de faire lorsqu'ils étaient petits. Hélas, la grosse bouate ne l'entend pas de cette oreille. Qu'ils se contentent de faire une suite à leur propre hit, au lieu de se prendre pour des artistes. Avec un manque d'enthousiasme évident, l'équipe commence donc mollement à travailler. Syndrome Generation sera une merde. De toute façon, le prochain hit est en gestation ailleurs. Une petite équipe inconnue...

2/ Autre possibilité, RedCow Ztudio est tombé sur un gros éditeur qui lui fout une paix royale. Du coup, Syndrome Generation est également un hit mais il sort avec 15 mois de retard. Ils sont bons, chez RedCow Ztudio mais un peu branleurs.

Ça ne fait pas peur à un autre gros éditeur, qui décide de les débaucher en leur offrant un véritable pont d'or. L'ancienne équipe de RedCow Ztudio crée donc le label BlackChips. Ils ont bien quelques idées, mais leur principal souci est de dépenser tout ce fric. Ils roulent en voiture de sport, achètent des tonnes de disques de hard-rock qu'ils écoutent en bouffant des pizzas, histoire de ne pas perdre la main. Leur prochain jeu sera une merde. Quelque temps plus tard, tout ce petit monde commencera à s'engueuler pour une sombre histoire de droits ou de royalties.



3/ BlackChips a explosé en plusieurs entités. Désormais, c'est la guerre. Chacun n'aura de cesse que de prouver à l'autre qu'il est capable de réaliser la VRAIE suite de Full SynDrone. Bon, je ne vous fais pas un dessin, vous avez compris ce que vont donner ces jeux.

Lorsqu'un gros éditeur passe successivement par les étapes 1, 2 et 3, il creuse un gros trou de plusieurs millions de dollars dans lequel il tombe. Arrivé en bas, il meurt.

Depuis des années, l'industrie du jeu et les développeurs essaient donc d'appliquer la recette qui fait le succès de l'industrie du disque : le remix.

En musique, le grand public est plutôt réac'. Il n'aime pas trop la nouveauté, et lorsqu'une radio réalise un échantillonnage en faisant écouter des extraits à un panel d'auditeurs, ce sont les morceaux connus qui rapportent tous les suffrages et non les nouveautés. L'écoute est un art passif, une musique trop novatrice se subit.

Les professionnels du jeu n'ont pas encore compris que le jeu - par définition, interactif - ne peut pas être subi. Il doit sans cesse titiller le joueur afin de lui donner envie de participer. Le joueur est donc avide de nouveautés. Il n'investit pas 10 000 balles dans une machine et 400 balles dans un jeu pour recommencer sans cesse la même partie.

TRADUITS EN JUSTICE

L'adaptation et la traduction d'un jeu dans chacun des pays où il va être vendu s'appelle la « localisation ». Ce n'est pas seulement un admirable vocable techno-marketing, c'est aussi une réalité complexe qui mérite explication. Tout d'abord, il faudra absolument changer la boîte du jeu (appelée quelque fois curieusement « le pacajine ») : cette opération simple permet de passer d'un jeu vendu $ 39 dans une magnifique boîte à rabat cartonnée, à un jeu vendu 399 F dans une boîte à pizza naine en carton de chie.

La deuxième opération consiste à transformer le manuel d'origine. On pourra soit le réduire de moitié (suivant l'exemple de Baldur's Gate dont seul le « manuel anglais donne la liste des sorts »), soit le réduire en qualité (un gros manuel en couleur devenant un petit cahier noir et blanc, comme pour X-Wing Alliance). Dans notre jargon, l'ensemble de ces deux opérations est appelé « Foutage de gueule ».

La troisième opération consiste en la traduction proprement dite du jeu et de ce qu'il reste du manuel. Délicate, elle ne sera réussie qu'à condition d'être réalisée par une équipe ne comprenant absolument rien à ce qu'elle fait. En cas de nécessité absolue, on pourra employer des gens compétents, mais à condition de les tenir absolument dans l'ignorance du contexte entourant leur travail (cette technique a néanmoins l'inconvénient d'être plus onéreuse). On réussira ainsi à faire traduire « all » (tout) par « toujours » dans les menus d'X-Wing Alliance ; on fera dire à Tanya, la saboteuse d'Alerte Rouge, un curieux et répétitif « Donnez-le moi » (le traducteur a confondu « Give it to me » et « Leave it to me/Je m'en charge ») ; on intitulera la commande « Strafe left/right » (déplacement latéral gauche/droite) d'un stupéfiant « Arroser à gauche/à droite » dans Battlezone. Et pour finir, lorsqu'on a la chance de souffrir d'une déviance psychique rare, on donnera, dans Team Fortress Classic, le nom de « Pompier » au personnage armé d'un lance-flammes appelé « Pyro » en anglais. En conclusion et pour parfaire le tout, il faudra traiter avec soin les voix dans la nouvelle langue : on fera disparaître les efforts et les effets originaux en faisant interpréter plusieurs personnages par le même intermittent du spectacle français. Jusqu'à aujourd'hui, la palme d'or toutes catégories dans ce domaine est détenue par Team Apache, dans lequel les 16 équipiers du joueur sont interprétés par le même récitant français, imitant tout à tour divers accents du terroir de notre beau pays.



1er Festival International du Jeu Vidéo

du 3 au 17 juillet 1999 - Parc du Futuroscope : beaucoup plus que des images

* En jeux



Défidéo TOUR 99

Le plus grand tournoi du Jeu Vidéo arrive dans votre ville...

Participez aux sélections, qualifiez-vous pour les finales au Parc du Futuroscope et gagnez des voyages, des téléviseurs, des chaînes hi-fi et plein d'autres cadeaux...

Pour connaître la date de passage du Défidéo dans votre ville, téléphonez au **05 49 49 39 39** ou bien rendez-vous sur notre site à l'adresse **www.futuroscope.com**











ORANGINA

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Photos non contractuelles.

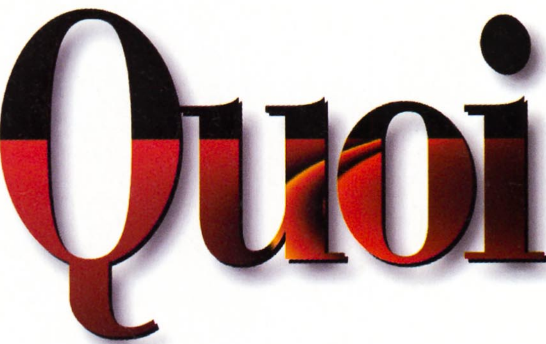


MAXi DVD Theater 6X Max

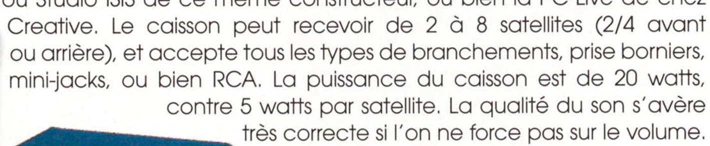
Une génération en pousse une autre. En matière de DVD-Rom, le mouvement s'accélère, avec la sortie du premier lecteur 6X. Proposé seul ou bien accompagné d'une carte de décompression MPEG-2, le lecteur Toshiba offre des performances exceptionnelles : jusqu'à 8 112 ko/s en mode DVD, et 4 800 ko/s en mode CD-Rom. Balaise, non ? C'est nettement plus rapide qu'un disque dur, en tout cas. La carte de décompression MPEG est une Hollywood Plus, de la marque Realmagic, pionnier en la matière. Elle permet l'affichage en overlay jusqu'en 1 280x1 024, la modification des couleurs, du contraste, et se voit dotée d'une sortie Dolby Digital AC-3 pouvant être directement reliée à un ampli-décodeur. La nouveauté vient donc essentiellement du lecteur (le plus rapide du moment).

Constructeur : Guillemot ▶
Distributeur : Guillemot
Site internet : www.guillemot.com
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 1 695 F TTC pour le kit, 999 F TTC pour le lecteur DVD-Rom seul.






MAXi Subwoofer 720 5D



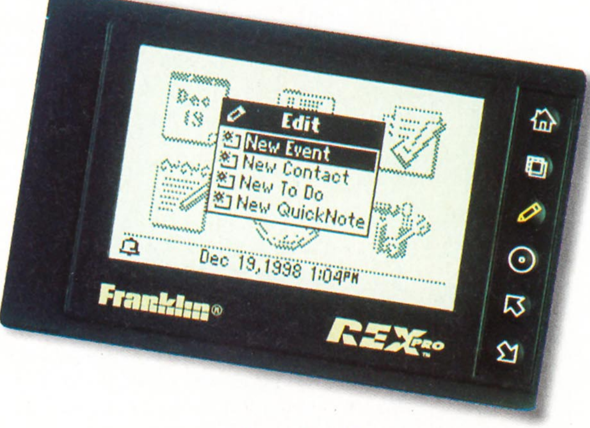
La gamme d'enceintes du constructeur français s'étoffe d'un nouveau modèle plus perfectionné. Le kit Subwoofer 720 5D a été spécialement conçu pour les nouvelles cartes 3D offrant 4 voix séparées pour les jeux, telles que les MAXi Sound 64 ou Studio ISIS de ce même constructeur, ou bien la PC-Live de chez Creative. Le caisson peut recevoir de 2 à 8 satellites (2/4 avant ou arrière), et accepte tous les types de branchements, prise borniers, mini-jacks, ou bien RCA. La puissance du caisson est de 20 watts, contre 5 watts par satellite. La qualité du son s'avère très correcte si l'on ne force pas sur le volume. Cela dit, à puissance moyenne, il y a largement de quoi embêter tous les occupants de la maison ou l'appartement, voire même ceux d'à côté.



Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Site internet : www.guillemot.com
Téléphone : 02 99 08 90 88
◀ **Prix : 999 F TTC**

Rex Pro

Il fallait y penser, un agenda de poche au format PCMCIA. Du coup, il suffit de l'insérer dans un port de ce type pour télécharger la carte avec vos informations. Si votre PC n'est pas un portable, une station d'accueil est disponible séparément. C'est évidemment compatible avec les principaux agendas PC du marché (Lotus Organizer 97, Microsoft Outlook 95/98,…). Doté de 512 ko de Ram (jusqu'à 2 000 rendez-vous, 3 800 noms et adresses), cette carte comporte un écran à cristaux liquides pour consulter les données, et une série de boutons permettant de saisir ou de supprimer des informations en l'absence d'une connexion PC. Génial, non ?



▲ **Constructeur : Franklin**
Distributeur : Franklin France
Téléphone : 01 48 13 13 48
Site internet : www.franklin.com
Prix : 1 495 F TTC seul, 1 790 F TTC avec station d'accueil.

DVD-A03S & Cinemaster

Pioneer s'apprête à lancer toute une nouvelle gamme de lecteurs DVD, le DVD-A03S de quatrième génération, c'est-à-dire 6X. Disponible en IDE ATAPI ou bien en SCSI, ce lecteur offre des performances haut de gamme avec un taux de transfert de 8,3 Mo/s en DVD et de 4,9 Mo/s en CD-Rom, l'équivalent d'un lecteur 32X. La carte de décompression est elle aussi de troisième génération, compatible à 100 % Windows 98 (avec le lecteur fourni par Microsoft), et sera facilement dézonable. Bon point pour Pioneer. Livré avec le film « Dune » en DVD, le jeu Blade Runner, et le dictionnaire Collins Cobuild, ce kit risque fort d'en intéresser plus d'un. Tous les éléments seront également proposés séparément, au prix de 990 F TTC. Enfin, je vous livre la photo du must de la gamme, le DRM-6NX. Ce chargeur de CD-Rom avec mémoire cache est une vraie usine à gaz : un chargeur de 6 CD-Rom, un disque dur de 5,1 Go (soit 6 CD-Rom virtuels et réinscriptibles en plus) et, must du must, le DRM-6NX se connecte directement à un réseau avec un débit pouvant atteindre 1 300 ko/s. La Rolls, quoi ! Le prix est en conséquence : 17 990 F, TTC bien sûr.



▲ **Constructeur : Pioneer**
Site internet : www.pioneer.fr
Prix : 1 790 F TTC.

Distributeur : Pioneer France
Téléphone : N.C.

FourPointSurround FPS2000 Digital



Le nouveau kit de 4 haut-parleurs + 1 caisson de graves est entièrement digital. C'est exactement le même principe que les enceintes USB de Microsoft, mais sans l'USB. La carte SoundBlaster PC LIVE !, disponible séparément, envoie les 4 canaux sonores au caisson, via l'une de ses prises mini-din, qui lui-même les redistribue aux 4 satellites. Il n'y a donc plus de souffle. Le kit inclut une commande de contrôle de volume, de mise en marche, de réglage panoramique entre les voix avant et arrière, et de deux trépieds pour les enceintes arrière. La puissance est très honorable, avec 25 watts pour le caisson et 7 watts pour chaque satellite, le tout en RMS. Enfin, le FPS2000 Digital reste compatible en mode analogique avec toutes les cartes son du marché.

◀ **Constructeur : Creative Labs**
Site internet : www.creaf.com
Prix : 1 490 F TTC
Distributeur : Creative Labs France
Téléphone : 01 39 20 86 24

de neuf?

Par Lord Casque Noir

Encore 6X Dxr3

Tout juste après Guillemot, c'est au tour de Creative de proposer son kit DVD de quatrième génération : lecteur DVD 6X (24X en CD-Rom), 512 ko de cache intégré, et une toute nouvelle carte de décompression MPEG2. Elle permet l'affichage en overlay d'une image DVD-Video en 1600x1200 à 60 trames par seconde, et peut facilement se connecter à la télé. On n'en sait pas plus pour le moment, mais on en reparlera après l'avoir testé !



◀ **Constructeur : Creative Labs**
Distributeur : Creative Labs France
Site internet : www.creaf.com
Téléphone : 01 39 20 86 24
Prix : Annoncé à moins de 2 000 F TTC avec des jeux.

Souris WingMan Gaming

La première souris dédiée au jeu vient de voir le jour. Que peut-elle donc avoir de particulier ? Alors là, je n'en sais fichtrement rien... Je plaisante. Elle est en théorie 5 fois plus rapide qu'une souris standard connectée au port série ou au port PS/2. Vous l'aurez compris, la WingMan Gaming est une souris USB. Son logiciel scrutant le port plus de 200 fois par seconde, elle répond instantanément aux sollicitations de son utilisateur. Pour ceux qui n'ont pas de port USB, elle peut également se connecter sur le port PS/2, mais la fréquence d'interrogation n'est plus que de 120 fois par seconde, ce qui reste très supérieur à une souris standard. Enfin, elle dispose de 3 boutons, mais pas de molette, ce qui est fort dommage pour les Doom-like qui, désormais, en tirent pleinement parti. Ah oui, j'oubliais, le jeu Shogo au grand complet accompagne la bestiole.

▲ **Constructeur : Logitech**
Distributeur : Logitech France
Site internet : www.logitech.com
Téléphone : 01 44 58 98 98
Prix : 299 F TTC

Altec Lansing ACS 45.1

Nous vous avions présenté, voilà quelque temps déjà, les kits d'enceintes Altec Lansing, dont nous vous avions dit le plus grand bien. Le modèle haut de gamme reste d'ailleurs à ce jour le meilleur kit disponible, avec un son incroyablement efficace et d'une grande richesse. Mais son prix de 1 600 F pouvait en rebuter plus d'un. L'ACS 45.1 offre une excellente alternative à ce dernier. Équipé des mêmes petits satellites très rigides du modèle ACS 45 qu'il remplace, il se voit désormais doté d'un gros caisson de graves entièrement en bois et à la finition parfaite. Sa puissance est de 20 watts RMS, et la bande passante de l'ensemble oscille entre 35 Hz et 20 kHz. Quant aux satellites, ils délivrent 6 watts, et si les médiums restent un peu absents, la qualité des aigus rattrape le tout.

Constructeur : Altec Lansing
Distributeur : Comtrade
Téléphone : 01 48 12 97 97
Prix : 690 F TTC ▶



Reportage

PAR WANDA

Le GDC, Game Developers Conference, est le grand rendez-vous annuel des développeurs de jeux. Il se déroulait du 15 au 19 mars dernier au Convention Center de San Jose, en plein cœur de la Silicon Valley. Petite visite au cœur du développement des jeux.




Sortie de fête Sega et grande réunion fraternelle entre Zach Norman (Interstate '76 et 82), Chris Taylor (Total Annihilation) et Greg Borrud (Dark Reign).


USA, terre de contrastes : matez ces parcmètres à l'ancienne devant le tout nouveau tout beau musée de la technologie de San Jose.



Développeurs du



Depuis que Morgan a quitté Joystick, j'ai hérité d'un nouveau job : faire copain-copain avec tous les développeurs du monde entier, en particulier les américains, pour qu'ils me confient tous leurs secrets et que je puisse vous écrire de zolis reportages avec. Vous me direz, il y a pire comme job, surtout pour une bavarde comme moi. Mais le problème, c'est que des développeurs de jeux, y'en a plein. Et donc y'en a plein que je ne connais pas. Du coup, pour en rencontrer un maximum en un minimum de temps, finaude comme je suis, j'ai tout de suite pensé au GDC. Un salon rien qu'avec des développeurs ! Et pas n'importe quel salon : le seul auquel ils vont tous... À part ceux qui sortent un jeu d'ici l'été, évidemment. Les derniers mois de développement d'un jeu, c'est un peu comme nos bouclages à nous : travail, pizzas, petite détente en réseau et hop, re-travail. Sauf que chez eux, c'est pas tous les mois. Par contre ça dure beaucoup beaucoup plus longtemps. Mais bon, le fait est que du 15 au 19 mars dernier, San Jose grouillait de développeurs de jeu. Au départ, j'y allais rien que pour moi, histoire de serrer un max de pognes et de préparer le terrain pour toute une année de reportages exclusifs-de-la-mort. Et au final, ben j'ai pas rencontré tant de développeurs que ça, et je suis loin d'avoir mon année de reportages. Mais j'y ai appris plein d'autres trucs.



RIEN À VOIR AVEC L'E3

Au GDC, les développeurs de jeu viennent du monde entier pour s'informer des dernières nouveautés les concernant, tant au niveau du matos que des outils de développement, pour apprendre ou perfectionner des techniques, et pour discuter entre eux. L'ambiance y était calme et studieuse, genre université d'hiver. Remarquez, avec plus de 200 conférences réparties sur 5 jours, il y avait de quoi faire. Sans compter que le prix du billet d'entrée (environ 7 000 francs par personne, rien que pour avoir le droit d'assister à tout ça) ne donnait pas trop envie de jouer les touristes... Ce salon est une vraie caverne d'Ali Baba pour les débutants. Formation, contacts, expérience des « anciens » du milieu et même offres d'emploi : on y trouve tout. Ce qui ne veut pas dire que les non débutants n'y apprennent rien. Le monde du PC est tellement fait de bric et de broc, les technologies et les techniques y évoluent tellement rapidement, et la qualité d'un jeu dépend tellement de la façon dont le hardware est exploité, qu'une remise à niveau annuelle peut difficilement être considérée comme du luxe. De plus, rien de tel que le « Job Fair » (la partie du hall d'exposition réservée aux boîtes qui recrutent) pour s'ouvrir de nouveaux horizons. Car dans ce milieu, le taux de rotation des salariés est particulièrement important. Certes, le jeu vidéo n'est pas spécialement réputé pour faire mûrir ses adeptes, et je suis bien placée pour le savoir. Mais de là à quitter sa boite à la moindre anicroche et pour une poignée de dollars de plus... Il y a une marge que



monde entier

LE TEMPS DES CONSOLES

Après plus de quinze années de bons et loyaux services exclusivement dédiés au PC, le CGDC (Computer Games Developers Conference) a jeté son « C » aux orties pour devenir le GDC et ouvrir ses portes aux développeurs consoles. C'est ainsi que cette année, le salon a accueilli Sony et son annonce de la PlayStation 2, Sega et son stand Dreamcast, ainsi que Monsieur Shigeru Miyamoto himself, le génial créateur de Mario et de Zelda, qui nous a parlé de sa conception du game design lors d'une des conférences des plus attendues. Il faut dire que les ventes de jeux consoles (10,4 milliards de dollars en 1998, soit 5 fois plus que les ventes de jeux PC) se sont carrément envolées au cours de ces dernières années, et notamment depuis l'arrivée de Sony sur ce marché. Il faut dire aussi que, hormis chez Nintendo, l'architecture des consoles ressemble de plus en plus à celle des PC - y compris au niveau du système d'exploitation - et que les développeurs sur PC auraient franchement tort de se priver de portages à la fois faciles et sans risque financier. Du fait de sa taille plus réduite, le jeu sur PC est un marché encore un peu casse-gueule. Ses éditeurs ne gagnent de l'argent que sur quelques rares titres pour en perdre sur tous les autres. Il exige de ses consommateurs certaines connaissances techniques et les moyens financiers de suivre la course à l'armement. Et il voit au hit parade des ventes un Deer Hunter, un Frogger ou un Barbie Machin Truc de merde enterrer tous les Battlezone de la terre. Du coup, si Battlezone II voyait le jour grâce à une version PlayStation du 1, j'applaudirais des deux mains. En vérité, je vous le dis : la lutte PC / console est révolue. Sony et Sega sont mes amis dans la mesure où il veulent bien aider les éditeurs PC à rentabiliser la Recherche & Développement.



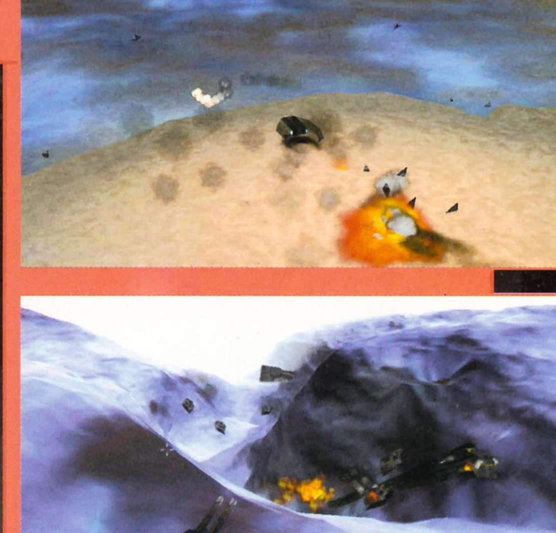
Shigeru Miyamoto est sans doute la seule vraie star de ce milieu. Assaut des journalistes, crépitement des flashs, et même séance d'autographes ! Je n'avais jamais vu ça.

Développeurs du monde entier



LE JEU DU SALON

Avec 150 participants pour seulement 15 finalistes, le premier Festival des Jeux Indépendants, sous parrainage de The Gathering of Developers et avec prix à la clé, a créé son petit événement à lui tout seul. D'ailleurs, chose assez rare pour être signalée, le public et le jury ont donné le prix du meilleur projet au même jeu, dont vous pouvez admirer quelques images à côté : Fire and Darkness. Ouais, c'est sûr qu'ils ne sont pas trop foulés pour pondre le titre, les p'tits gars de Singularity Software. Mais que voulez-vous ? Ils sont étudiants en informatique, les mecs, pas en marketing. Et à 7 seulement, en plus de leurs études, ils ont réussi le tour de force de développer un soft qui tourne pile poil, et avec un concept super novateur : un stratégie temps réel en vue de dieu, mais avec déplacements libres dans un univers tout en 3D ! Un peu comme Dark Reign II ou Homeworld, quoi. Oui. Sauf que ça fait trois ans qu'ils l'ont commencé leur jeu, eux. Pas mal, non ? Bref, en attendant de savoir quel éditeur va les faire signer et leur permettre de donner un peu plus d'ampleur à ce projet, vous pouvez toujours aller télécharger une démo tournante du jeu sur leur site : www.singularity-software.com.







les patrons aimeraient bien réussir à réduire. Tout en essayant de débaucher le petit génie en Intelligence Artificielle d'un de leurs concurrents…

CHOIX CORNÉLIENS

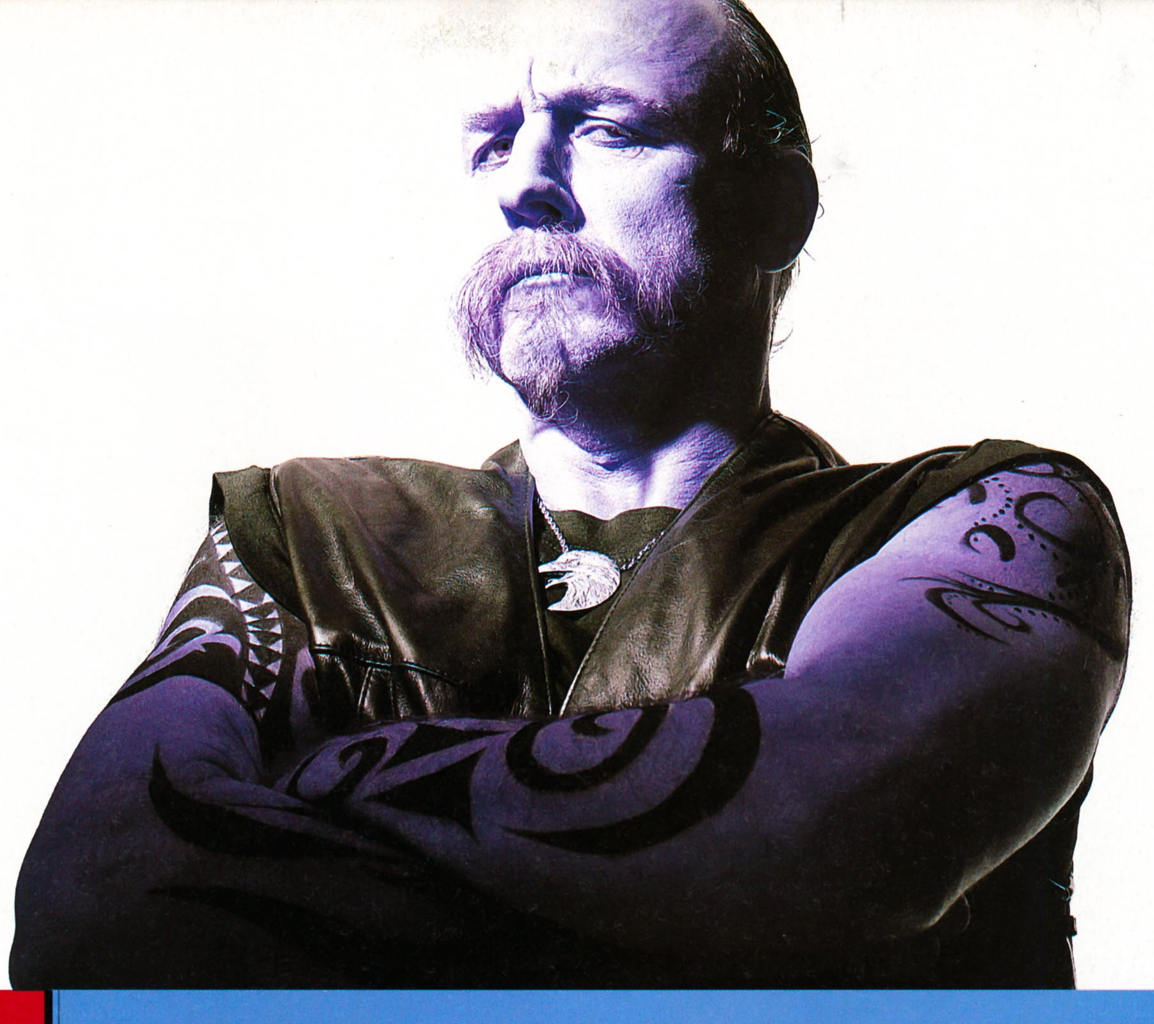
Programmation, game design, infographie, son, production et aspects juridiques : toutes les facettes du développement, toutes les préoccupations des développeurs ont été abordées au cours de ces 5 jours, et sous de multiples angles. Ma question était : à quoi j'assiste ? Bon, je vous avoue avoir sans hésitation séché les tutoriaux de 7 heures sur 3D Studio MAX R2.5 ou sur la programmation avancée en OpenGL. J'ai aussi systématiquement ignoré toutes les « sessions sponsorisées », genre Intel expliquant comment programmer pour le Pentium III ou Alias/Wavefront vantant les mérites de Maya 2. Quant aux tables rondes, heureusement qu'on m'avait prévenue : les sujets les plus intéressants, genre « Le futur des jeux 3D », sont fréquentés par des gens qui espèrent y glaner des infos ou des idées. Du coup, personne ne parle et l'animateur se démène comme un con dans une ambiance morose à souhait. Je me suis quand même fait le plaisir d'assister, sur les conseils avisés de Zach Norman (Interstate' 76 et 82), au sujet « Les jeux pour filles ». Et il faut reconnaître que le débat a été particulièrement houleux, notamment grâce à une pétasse de chez Mattel (Barbie Saloperie Chose), avec laquelle j'ai tout fait pour être la plus désagréable possible. Qu'est-ce que vous voulez, le coup du « jeu pour filles » sur les boîtes Barbie me reste en travers de la gorge. Je ne discute même pas le « pour filles » : tout le monde a le droit de passer par un âge bête, même les filles. Je veux juste qu'ils arrêtent d'appeler ça un jeu. Je ne demande pas la lune !

ET QUESTIONS MÉTAPHYSIQUES

Finalement, mes choix se sont donc faits dans la catégorie « allocutions », où des développeurs plus ou moins célèbres vous font bénéficier de leur expérience, qui en survie en milieu insécurisé (Brian Fargo, Interplay), qui en théorie sur le game design (Noah Falstein, plein de boîtes et plein de jeux), qui en recettes de succès (Louis Castle, Westwood), qui en façons de rendre la vie (Andrew Glassner, Microsoft Research - un des pontes de l'image de synthèse), qui en développement d'outils dédiés (Ronin Entertainment), etc. (Les plus curieux n'ont qu'à aller faire un tour sur www.gdconf.com/1999/classic.htm.) Au final, il ressort quand même que la tendance pour les jeux est résolument à la 3D, au mélange des genres et aux histoires. Et que la tendance pour les interrogations des développeurs tourne autour de l'achat d'un moteur 3D existant ou non. L'allocution du programmeur principal de Half-Life, au sujet du travail effectué sur le moteur de Quake 2, ainsi que celle sur l'architecture du moteur de rendu de Quake 3: Arena ont fait salles combles.







Guillemot

MAXI GAMER XENTOR 32

A TOI DE VOIR SI TU VEUX VRAIMENT GAGNER !

Tu cherches toujours plus de sensations dans les jeux ? Avec le processeur graphique Riva TNT2 ULTRA™, le plus musclé et le plus innovant du marché, Maxi Gamer Xentor 32 t'offre des performances à couper le souffle :



- Qualité visuelle encore jamais égalée : rendu 3D photoréaliste quelle que soit la résolution, y compris dans les tous derniers jeux 3D.
- 32 Mo de RAM ultra-rapide, cadencée à 183 MHz, pour répondre aux exigences des jeux extrêmement riches en textures tels que Quake III™ 32 bits.
- Sortie TV pour jouer sur grand écran dans une qualité époustouflante.
- Et pour te remettre de tes émotions, tu peux même visionner des DVD-Vidéos !

Alors accroche-toi bien car la vitesse de Maxi Gamer Xentor 32 procure d'intenses émotions qui vont également foudroyer tes adversaires !

nVIDIA™









Egalement disponible :
Maxi Gamer Xentor,
processeur graphique Riva TNT2™
version 16 Mo, 166 MHz.

www.guillemot.com

GUILLEMOT FRANCE S.A. - BP2 - 56204 LA GACILLY Cedex Tél. 02 99 08 81 71 - Fax 02 99 08 94 17.

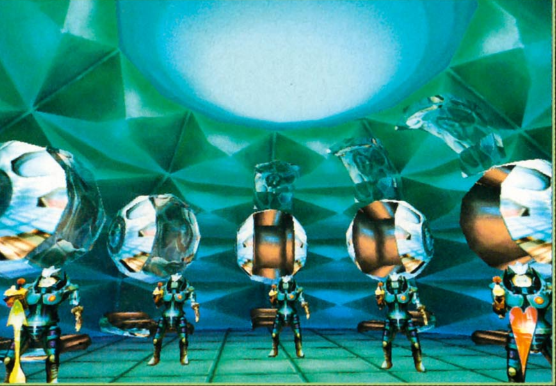
Maxi Gamer Xentor™ et Guillemot™ sont des marques déposées de Guillemot Corporation. Tous droits réservés. NVIDIA, le logo NVIDIA, RIVA TNT2 et TNT2 ULTRA sont des marques déposées de NVIDIA Corporation. RIVA TNT2 et RIVA TNT2 ULTRA sont des marques déposées de NVIDIA Corporation et SGS-THOMSON Microelectronics. Microsoft®, Windows®, Windows 95™, Windows 98™ et Windows NT™ sont des marques et/ou des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles. Le contenu, la conception graphique et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

Reportage

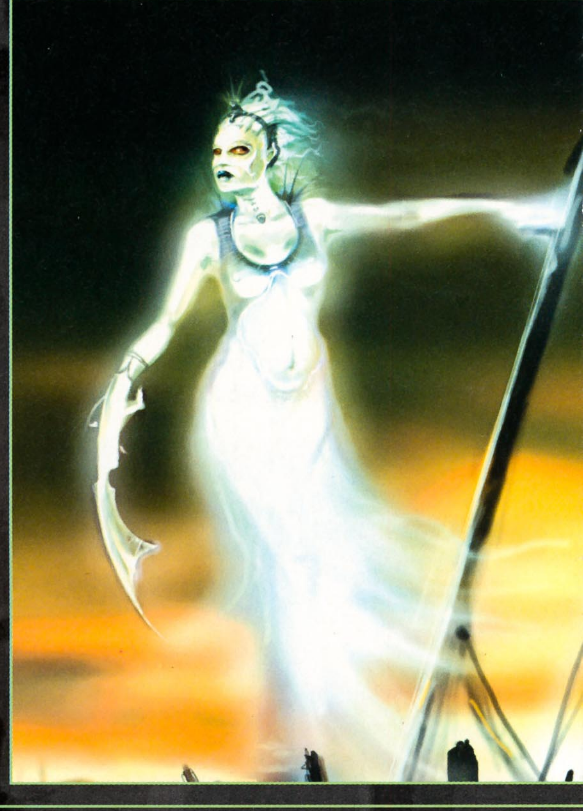
PAR WANDA

Giants avait fait forte impression auprès de Iansolo, lors du dernier E3. Pas mal d'eau, depuis, a coulé sous les ponts - même que l'E3 99 arrive à grands pas - mais Giants reste toujours dans la liste des jeux les plus prometteurs de l'année. Sauf que des promesses de presque un an d'âge, il vaut quand même mieux les vérifier. Question de conscience professionnelle.



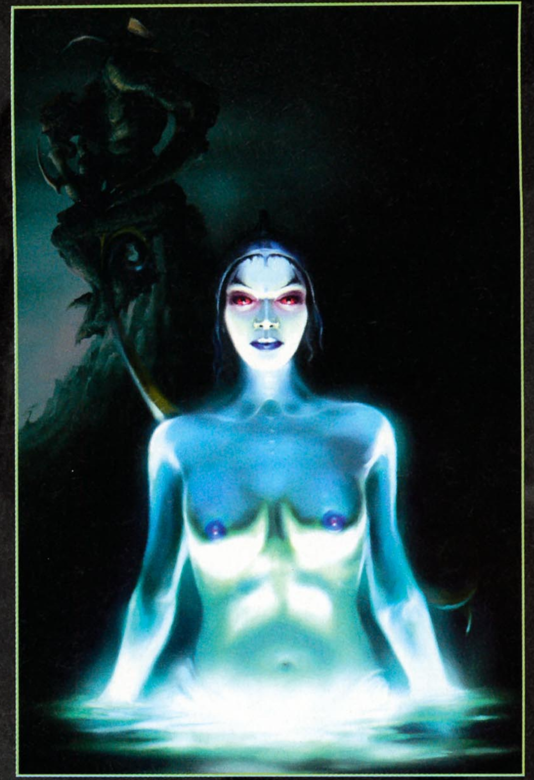






Les géants













Les coyotes de Planet Moon viennent du monde de la console, en l'occurrence de chez Virgin et Shiny Entertainment, où ils ont fait leurs armes sur des titres aussi célèbres qu'Earthworm Jim ou MDK. Cette influence de la console, on la ressentait fortement dans MDK, et c'est d'ailleurs ce qu'on lui avait principalement reproché lors de sa sortie. Mais en quittant leurs précédentes boîtes pour créer Planet Moon, nos six gaillards avaient visiblement l'intention de tourner une page dans leur histoire - eh oui, il ne sont que six, moi aussi j'ai halluciné quand j'ai découvert ça. Et il faut reconnaître que Giants n'a pas grand chose d'un titre console. C'est un vrai jeu d'action qui nous balance dans un somptueux monde 3D aux couleurs chatoyantes et aux magnifiques effets visuels, avec liberté quasi totale d'action et multiples caméras : fixes, première personne, ou troisième personne avec zoom à volonté. À la clé, il nous offre une vraie histoire, qu'on découvre au travers de séquences cinématiques ou de commentaires off, avec une trame pleine de rebondissements et de découvertes hilarantes, agrémentée de zones cachées et de petites missions secondaires. En effet, on retrouve dans Giants l'humour complètement délirant qui caractérisait leurs précédents titres. En réécoutant mes cassettes, je me rends compte que je pouffe de rire un nombre incalculable de fois. Je réalise également que la musique - que je n'avais pas remarquée sur place, toute accaparée que j'étais par la splendeur du graphisme et l'intérêt de l'action - est également superbe.

RACES ET TACTIQUES

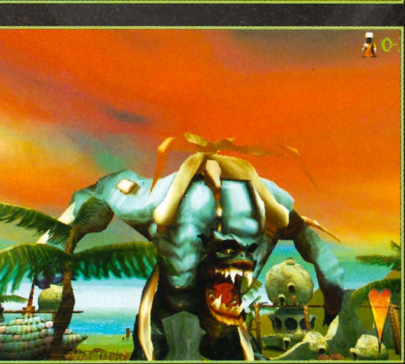
Même si Giants est avant tout un jeu d'action, où il faudra buter de l'ennemi avant tout, on reste à des années lumières d'un Quake-like de base. D'abord, il suffit de jeter un œil aux photos. Ensuite, il y a une vraie histoire, qui vous fera passer successivement aux commandes des trois races du jeu pour terminer le mode solo : les Meccaryns (cockney de l'espace), les Moissonneuses des Mers (maîtresses des eaux) et les Kabutos (grosses brutes terrestres). Le changement sera radical : nouvelles armes, nouvelles ressources, nouveaux mécanismes de jeu, et donc nouvelles tactiques. Dans Half-Life, l'environnement changeait du tout au tout entre Day one et la planète des aliens, mais pas notre manière de jouer. Avec son système, Giants va d'autant plus loin que l'environnement changera également entre les différentes îles de la planète, et que les 3 espèces seront jouables en multi ! Espérons seulement que l'Intelligence Artificielle sera à la hauteur. C'est qu'il y a un paquet de comportements à gérer puisque Giants,

lunaires

GENRE : ACTION/AVENTURE
EDITEUR : INTERPLAY
DÉVELOPPEUR : PLANET MOON
SORTIE PRÉVUE : SEPT. 99
MULTIJOUEUR : 8 EN LOCAL
WEB : WWW.PLANETMOON.COM

Les géants lunaires







c'est carrément trois jeux en un. Sans compter qu'il existe une quatrième espèce, non jouable. Cela dit, pour ce que j'en ai vu, le comportement des différents personnages semble tourner pile poil. Sauf que, quand je suis passée chez Planet Moon, en mars dernier, la partie solo était en plein chantier. Du coup, j'ai surtout pu apprécier la partie Meccaryns.

MIAM, DES BONBONS

Quand vous commencez Giants, vous incarnez un des cinq Meccs par qui le scandale arrive. Sauf qu'au début, vous êtes tout seul, comme un couillon, en vous demandant pourquoi tant de haine. Vous commencez donc par rechercher vos quatre coéquipiers, que vous récupérez un par un en les tirant de situations plus que précaires - le premier est attaché par le pied à un arbre, tandis qu'une bande de soldats des MdM lui fait subir les plus immondes tortures physiques et morales... En chemin, vous rencontrez les Smarties qui, comme vous, se trouvent pris en sandwich dans la guerre Kabutos vs MdM (Moissonneuses des Mers). En échange de services que vous leur rendrez, qui se présentent comme autant de nouvelles missions, ces petits êtres habiles de leurs mains vous fourniront une assistance précieuse : soins, nouvelles armes, tuyaux de gameplay et techniques de survie. Bref, les Smarties sont en fait vos ressources. Question moyens, vous pourrez compter sur vos quatre coéquipiers, harnachés d'armes et de jet packs comme vous, qui avanceront automatiquement à vos côtés, vous couvrant, vous secondant dans ce que vous entreprendrez, ou accomplissant les tâches que vous leur confierez. Et tout ça de mieux en mieux au fur et à mesure qu'ils gagneront en expérience. Jusqu'à ce que, pour une raison non encore dévoilée, l'histoire vous fasse changer de peau.



Les typhons sont tout simplement superbes, sauf que là, on est trop loin pour juger. Dommage.



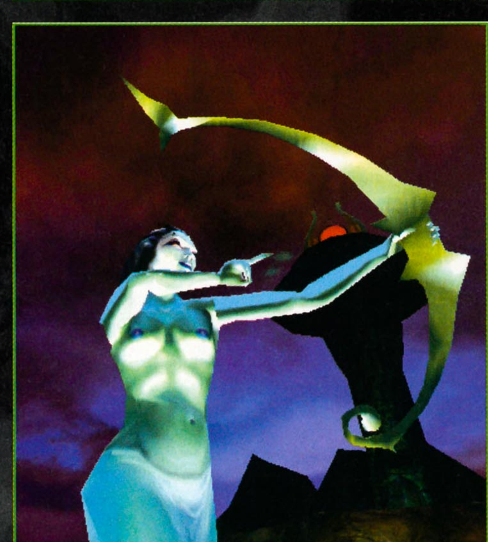




Avec ce bateau, les MdM peuvent creuser des canaux au travers des terres.



Les jet packs des Meccs se déchargent quand on s'en sert, pour éviter qu'on passe tout notre temps à faire pshit pshit sur les gaz : trop facile !



L'HISTOIRE (VERSION COURTE ET SOBRE)

En atterrissant contre sa volonté sur une planète inconnue, une bande de 5 Meccaryns réveille la conscience des géants Kabuto et rompt l'équilibre de ses forces. Les Moissonneuses des Mers, jusqu'à présent dominantes incontestées, voient ces grosses brutes de Kabutos se rebeller contre leur autorité. D'où repli des Moissonneuses des Mers sur leur élément d'origine - l'eau -, tandis que les Kabutos restent maîtres des terres. D'où haine des Moissonneuses des Mers à l'encontre des Meccs, qui ne sont pas davantage à l'abri sur terre, étant la fâcheuse manie qu'on maintenant les Kabutos d'écraser tout ce qui bouge sur LEURS terres.

Le moteur de rendu, qui a d'abord été développé sous Glide, supportera également D3D dans sa version finale.

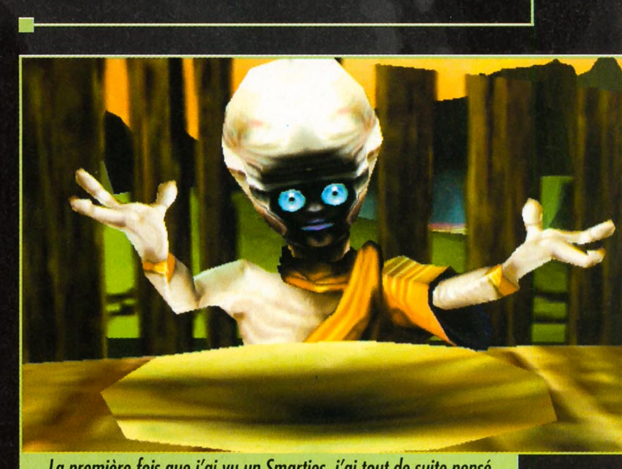


ET HOP, DEUX AUTRES JEUX !

Faute de bien les avoir étudiés en action, je ne vais pas m'attarder sur les 2 autres espèces. Néanmoins, ce que j'ai vu m'a suffi pour comprendre que le jeu change vraiment du tout au tout. Après la phase Meccs, vous incarnerez Delphi, la plus jeune et la plus innocente des MdM. Il vous répugnera un peu d'être aussi vindicative et vicieuse que vos grandes sœurs, mais n'ayant au début pas d'autre alternative… Vous glisserez sur différents types de bateaux, lâcherez vos générateurs de sales streums, et pourrez même vous aventurer sur la terre ferme si besoin est. Vos armes classiques seront l'épée et l'arc, mais votre force résidera surtout en vos pouvoirs magiques. Vous pourrez commander à différents éléments (typhons, tornades) et autres monstres marins. Ensuite, ce sera au tour des Kabutos. Votre survie passera par la nourriture, des tonnes de nourriture, pour être exacte. Vous aurez donc toute une armée de bergers à votre service, pour entretenir vos précieux troupeaux. Vous pourrez aussi stocker des réserves dans votre vaste besace. Votre taille vraiment gigantesque - vous serez au bas mot 10 fois plus grand que vos ennemis - vous fournira la première arme, puisque vous pourrez n'en faire qu'une bouchée. Dans ces moments-là, d'ailleurs, en plaçant la caméra dans la bouche du Kabuto… sensations garanties. Sur le plan tactique, vous aussi aurez quelques tours en réserve, comme des alliés de pierre que vous ferez sortir du sol.

CONCLUTRUC

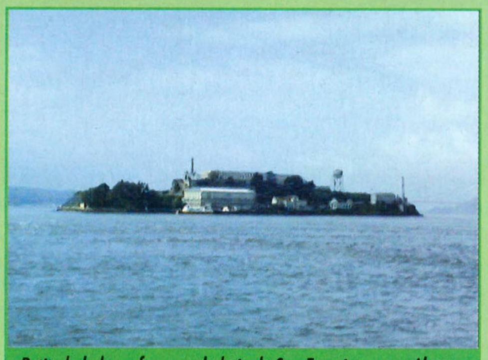
Giants me fait un peu le même effet que Homeworld : je suis complètement sous le charme. Le mode single est déjà pas mal ambitieux, mais le multi me semble encore plus prometteur. Un jeu d'action qui confronte des persos aussi différents, c'est carrément du jamais vu. Aliens vs Predator, qui sort ce mois-ci, ouvre un peu cette voie. Mais il va beaucoup moins loin dans les différences entre races. Et puis, on sait trop comment chacun va attaquer. Dans Giants, même si c'est à la base un jeu d'action où on retrouve les classiques attaque, parade, fuite, esquive et compagnie, le choix tactique sera beaucoup plus riche, puisqu'on pourra affaiblir l'ennemi en s'attaquant à ses ressources, ou encore lui tendre des pièges, ou encore… Euh, plein de trucs.



La première fois que j'ai vu un Smarties, j'ai tout de suite pensé au bar de Tatoïne, dans Star Wars.



Nick, Bob et Tim : « Quand il fait beau, on va faire du canot sur la baie, là derrière. Euh... Enfin, on l'a fait une fois, l'été dernier. »



Petite balade en ferry sur la baie de San Francisco, avec Alcatraz au premier plan, et un bout du Golden Gate Bridge à sa droite, au fond, juste sous les nuages.

BEACH BOYS

Planet Moon a élu domicile dans une des banlieues les plus cotées de San Francisco : Sausalito se situe juste au nord de la ville, de l'autre côté du Golden Gate Bridge. Ses allures de petite ville balnéaire huppée nous feraient presque oublier que la Silicon Valley démarre quelques miles plus au sud, avec sa kyrielle de bleds sans âme ni personnalité. C'est donc avec la sensation décalée d'être presque en vacances que je suis arrivée à Sausalito, un peu étourdie par le soleil printanier et par ma traversée en ferry de la baie de San Francisco, pour rencontrer des gars que je dérangeais quand même dans leurs derniers mois de boulot - les pires. Quelques séquences de jeu plus tard, je tombais sous le charme de Giants. Humour anglais + soleil californien = cocktail magique ? Entretien avec l'Anglais Nick Bruty, l'Écossais Bob Stevenson et le Gallois Tim Williams, les trois créateurs de Giants.

Joystick : Pourquoi avoir choisi Sausalito ?

Planet Moon : Shiny est à Laguna Beach. C'est une petite ville au sud de Los Angeles, pas du tout froide et orientée business comme Irvine, où se trouve le siège de Virgin. La première fois qu'on y est arrivés, on quittait la grisaille de l'Angleterre et tout ce soleil, ces plages... Wahou ! On a pris goût à cette ambiance, à la fois paradisiaque et calme, très propice au travail. Sauf qu'on cherchait un environnement intellectuel plus riche que celui de Laguna Beach. Et Sausalito, avec toute la diversité ethnique et culturelle de San Francisco à deux pas, nous a semblé être le bon endroit.

J : Même dans une ambiance aussi propice au travail, ce n'est pas difficile de tout faire à seulement 6 personnes ?

PM : On n'aurait pas été contre l'idée d'accueillir quelques personnes de plus, surtout maintenant. Mais on est une bande de copains vraiment très unie, et c'est dur de trouver des gens qui s'intègrent parfaitement, surtout qu'on a tous environ 30 ans et qu'on commence à savoir ce qu'on veut. Nous ne sommes plus des petits jeunes qui courent juste après des illusions, du pouvoir, du succès ou de l'argent. On ne veut pas pondre un moteur à la Quake, ou une nième simulation de voitures. Nous faisons le jeu dont nous avons envie, tout en sachant que ce n'est pas tout dans notre vie. Nous avons tous une famille et nous sortons pas mal. C'est d'ailleurs ce qui nous permet d'enrichir nos sources d'inspiration.

J : Comment s'est développée l'idée de Giants ?

PM : Au début, on est partis sur une idée de très forte différence de tailles. On voulait faire s'affronter des géants et de bien plus petites créatures. Les géants ont toujours été là. Pour les autres races, on s'était décidés pour des pirates et des hommes de l'espace. Et puis les pirates se sont transformés en Moissonneuses des Mers, et on a développé la personnalité des hommes de l'espace en leur rajoutant tout l'attirail du cockney londonien : la démarche chaloupée, l'attitude gouailleuse et sûre de soi. De manière générale, on a essayé d'être originaux, de penser à des trucs qui n'avaient encore jamais été faits. La création de tous les détails du jeu a été un processus de stimulation mutuelle très naturel entre nous trois. On s'est tout simplement inspirés de ce qu'on aime et de ce qui nous amuse. Les Meccs, par exemple, une de leurs petites faiblesses, c'est la bière. Eh bien du coup, on s'est dit que les Smarties aussi, ils pourraient avoir cette faiblesse. Ça expliquerait pourquoi ils deviennent assez facilement copains. Sans doute parce qu'on aime bien la bière et qu'on se sent plus rapidement à l'aise avec des gens qui aiment aussi la bière. Tout le reste : le fonctionnement des espèces, les règles de gameplay et l'histoire, tout ça est venu par la suite.



Tim Williams et Shawn Nelson (animations), à l'abri des tentations extérieures derrière leurs stores.

J : Même la technique ?

PM : Surtout la technique ! Nous avons construit notre moteur autour de notre jeu, et pas le contraire. Si on raisonne en sens inverse, comme chez Id Software, on se retrouve avec un Quake, où la technique et la façon dont on exploite les cartes 3D priment sur l'originalité de l'histoire et du gameplay. Le nombre de polygones, le framerate, tous ces trucs, on n'a pas voulu y penser au départ. L'avantage avec ce système, c'est que le jeu s'améliore constamment. Parce qu'on ne garde que nos meilleures idées, et qu'on est dans une dynamique telle qu'on a toujours envie de rajouter des choses. L'inconvénient, c'est pour les gens du marketing d'Interplay, qui deviennent fous. Eux, ils ont besoin de savoir ce qu'on est en train de développer. Exactement. Mais ça, on ne le saura que quand le jeu sera fini. (sourires)

J : Ne pas s'inquiéter de la technique, ça ne risque pas de mener trop loin dans les idées, et d'être obligé de renoncer à plein de choses, irréalisables techniquement ?

PM : Tous les trois, nous avons une certaine culture gé de la programmation. Nos délires sont donc toujours plutôt réalisables. Et puis, notre Andy est incroyable (NDR : Andy Astor, le programmeur principal) : d'abord, il s'adapte à tous nos caprices. On veut changer tel effet, obtenir tel truc dans un coin... Il est toujours prêt à nous le faire. Et quand on lui annonce de nouvelles idées, il dit toujours okay. Quitte à revenir nous expliquer ce qui va un peu changer, ou à nous demander de faire des choix. Mais il ne dit pas non d'entrée, comme la plupart des programmeurs que j'ai connus avant lui, qui voient toujours des problèmes partout. Lui, il cherche d'abord des solutions. Et du coup, il en trouve souvent.

J : C'est comme ça que vous aviez procédé avec MDK ?

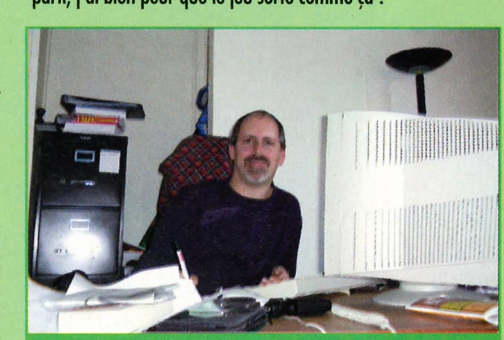
PM : Oui. Mais à l'époque, on ne connaissait pas la 3D. C'est MDK qui nous en a révélé le potentiel, en termes d'idées de jeu et de mécanismes de gameplay. Il nous a appris comment bien s'en servir, et ce qu'il ne fallait pas faire avec. Autant MDK s'inscrivait dans une logique de jeu console - la logique dans laquelle on travaillait depuis des années -, autant Giants a été un jeu pensé et conçu pour exploiter les capacités 3D des PC actuels.

J : Franchir le pas de la console au PC en créant sa propre boîte, ce n'est pas un peu dangereux sur le plan financier ?

PM : On savait dès le départ qu'on prenait des risques en abandonnant la console, où même les titres moyens gagnent de l'argent, ce qui n'est malheureusement pas le cas sur PC. Mais on avait trop envie de faire ce jeu. Et puis, on a la chance que ça devienne de plus en plus facile de porter sur console un jeu PC. On est super excités par ce qui a été annoncé pour la PlayStation 2... Même si elle a peu de chance de sortir avant un an et demi. En attendant, on fera sans doute le portage de Giants sur Dreamcast.

J : C'est quoi votre programme pour les prochains mois ?

PM : En ce moment, on est en train de finaliser la version single, et on va ensuite passer au multijoueur. Interplay voudrait qu'on sorte le jeu avant l'été, mais on pense que c'est plus raisonnable de l'annoncer pour la rentrée. Ce qui ne nous arrange pas tellement non plus, car on aurait préféré profiter de l'été, aussi. Mais bon, ça sera pour l'année prochaine. Ah, il y a un dernier truc qu'il faudrait qu'on bosse : ce sont les noms. On est vraiment trop mauvais là-dedans. Giants, les Smarties... À chaque fois, on s'est dit que ça serait un nom provisoire. Et puis, on n'a pas trouvé mieux et c'est resté. Vu comment c'est parti, j'ai bien peur que le jeu sorte comme ça !



Derrière une attitude sobre et modeste, Andy Astor (programmeur principal de Giants et de MDK) cache un pragmatisme et un talent des plus redoutables.



Le coin des programmeurs de Planet Moon (Andy Astor et Scott Guest) et leur joyeux bordel.

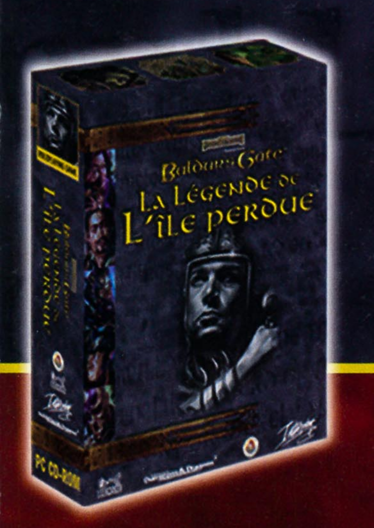
CONTINUEZ L'AVENTURE BALDUR'S GATE

ADD-ON OFFICIEL BALDUR'S GATE

INCLUS LA CARTE ORIGINALE DE BALDUR'S GATE



• Replongez dans l'aventure avec de nombreuses heures de jeu en plus. • Augmentez le niveau de vos personnages de Baldur's Gate. • Découvrez 3 nouveaux mondes dont une île très mystérieuse. • Affrontez de nouveaux monstres. • Rencontrez de nouveaux amis et affrontez vos vieux ennemis.











www.baldurs.com

Advanced Dungeons & Dragons®







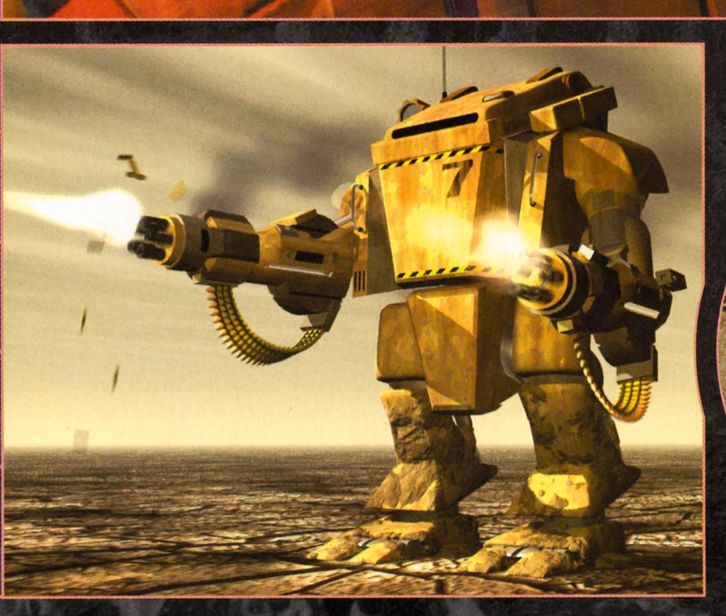


BALDUR'S GATE Tales of the Sword Coast: ©1999 BioWare Corp. All Rights Reserved. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. All Rights Reserved. GameSpyLite © 1999 GameSpy Industries, Inc. HEAT.NET © 1998 SegaSoft Networks, Inc. Baldur's Gate, Baldur's Gate Tales of the Sword Coast, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. BioWare, the BioWare logo, and The BioWare Infinity Engine are trademarks of BioWare Corp. Dolby, the Dolby Surround Logo and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation. Creative, Environmental Audio, and the Environmental Audio Logo are trademarks of Creative Technology Ltd. GameSpy and the GameSpy logo are registered trademarks of GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved HEAT, HEAT.NET and the HEAT logo are trademarks of SegaSoft Networks, Inc. All Rights Reserved. Windows95 and Windows98 are trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. © Distributed by Virgin Interactive Entertainment Europe (Europe) Ltd. Virgin is a registred trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Reportage

PAR WANDA

Las Vegas, en été, c'est l'horreur. Mais pas en mars : le soleil y est tout doux. Et vu mon goût pour les jeux d'argent - on ne peut pas avoir tous les vices, quand même - c'est pas les néons des casinos qui ont pu m'attaquer. Non, cherchez pas : le seul responsable, c'est le Soleil de Tibérium. Car lui, il tape sec, le bougre.

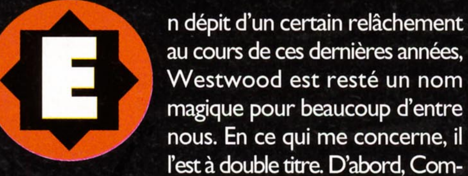




Coup de Soleil de Tibérium

GENRE : STRATÉGIE TEMPS RÉEL
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD STUDIOS
SORTIE PRÉVUE : JUIN 99
MULTIJOUEUR : 8 EN LOCAL, 4 VIA INTERNET
WEB : WWW.WESTWOOD.COM

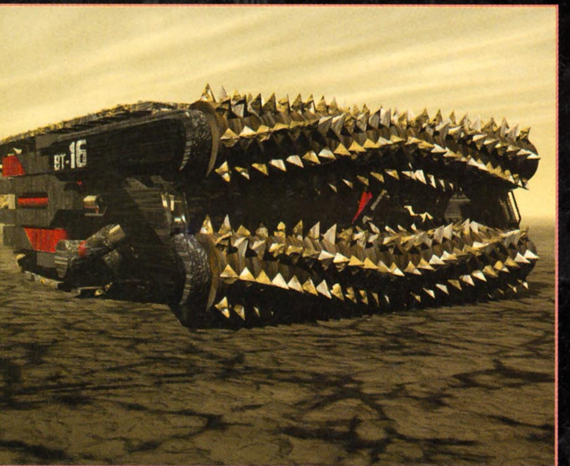




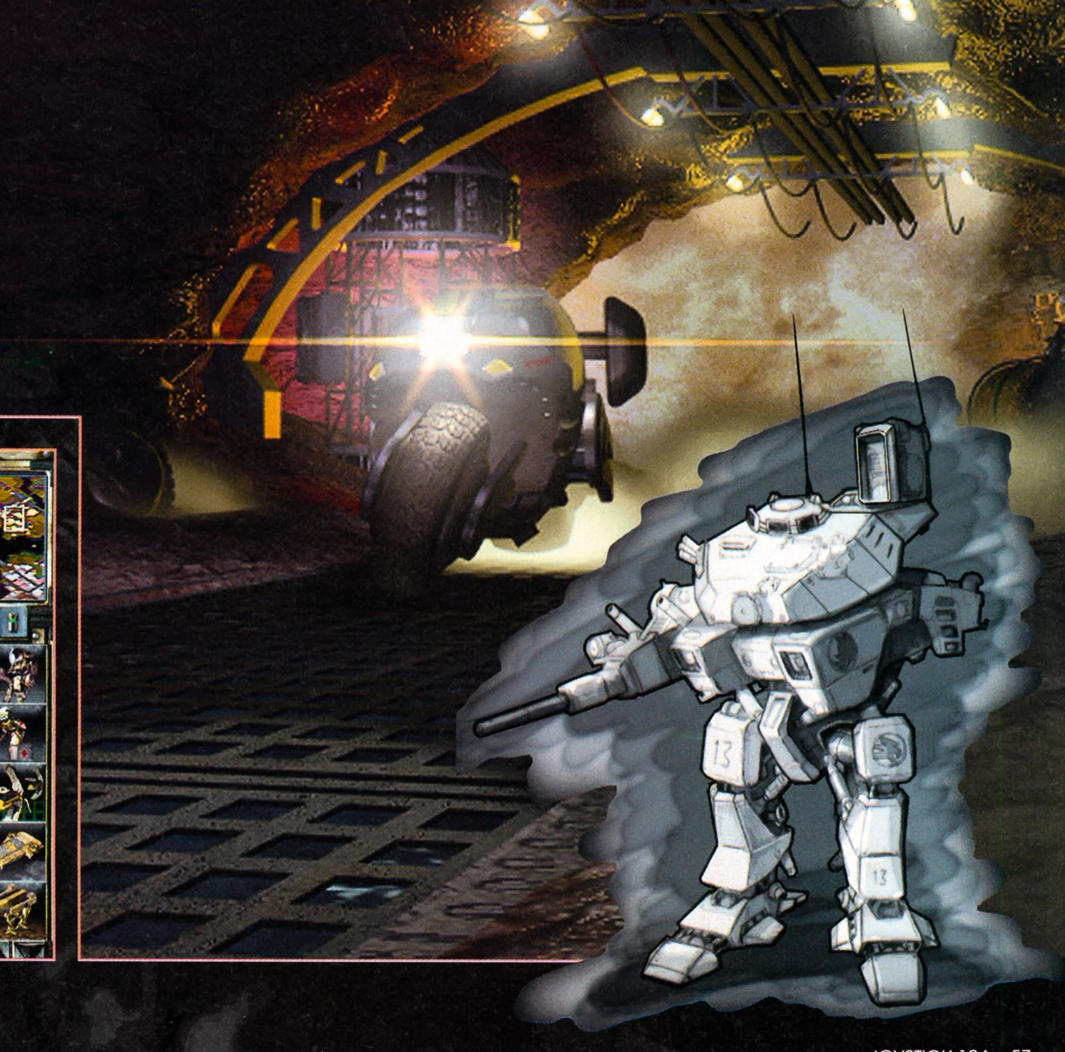
En dépit d'un certain relâchement au cours de ces dernières années, Westwood est resté un nom magique pour beaucoup d'entre nous. En ce qui me concerne, il l'est à double titre. D'abord, Command & Conquer est le jeu qui, après m'avoir tenue éveillée pendant un nombre incalculable de nuits, m'a définitivement fait basculer de la console au PC. Ensuite, c'est chez Westwood que j'ai fait mes premiers pas de « reporter », il y a exactement 3 ans. J'y étais partie comme la fan à qui on offre la chance de rencontrer ses idoles… Donc avec un sens critique proche du néant, je m'en rends compte avec le recul. Rassurez-vous : à l'époque, je n'écrivais pour Joy que des articles hardware, et ce sous la houlette du docteur Kant. Et depuis, même si ce métier est loin d'être une science exacte - rappelez-vous le triste épisode Conquest Earth, où même un vieux routard tel que Seb s'était fait piéger -, j'ai au moins appris à être prudente et à ne pas m'emballer sur tous les jeux qu'on me présente. Évidemment, pour vous qui me lisez tous les mois, cet aspect de mon boulot ne doit pas vous sauter aux yeux, vu que la plupart de mes articles sont pas mal enthousiastes. Mais des voyages où on me présente des jeux que je n'aime pas, j'en fais aussi. Sauf que je ne vous en parle pas, de ceux-là.

FOI D'EXPERTE

Eh, détendez-vous, j'plaisante : je suis PAS experte. En revanche, je suis joueuse. Et un peu malchanceuse, aussi : le jour où je suis arrivée à Las Vegas, Erik Yeo, le designer principal de Soleil de Tibérium, était retenu chez lui par une sale crève. Et merde. Moi, pour me faire une opinion sur un jeu qui n'est pas encore finalisé, j'ai besoin d'en voir tourner des bouts et de parler avec le chef de projet. S'il me manque un de ces deux éléments, je peux pas être sûre. Du coup, j'étais un peu dégoûtée de la vie. Mais bon, j'avais pas fait 8 000 bornes pour repartir illico. Je me suis donc sagement - une fois n'est pas coutume - assise sur le siège qu'on m'a avancé et, en attendant qu'on me trouve un interlocuteur de rechange, j'ai patienté devant un ordinateur sur lequel tournait… une alpha jouable de Soleil de Tibérium ! À toute chose, malheur est bon : j'ai ainsi pu passer deux bonnes heures sur les premières missions de la campagne GDI. Et mon premier sentiment - là, c'est encore la joueuse qui parle - est ultra positif. D'abord, j'ai éprouvé l'agréable sensation de revenir aux sources du premier C&C - que je préfère définitivement à Alerte Rouge. Ensuite, j'avoue que le terrain 3D m'a complètement bluffée. À moins que ce ne soit la qualité des niveaux sur lesquels j'ai joué. En tout cas, j'ai déjà été rassurée sur un point : cette saloperie de tank rush d'Alerte Rouge est en passe de ne plus être qu'un mauvais souvenir. Le travail effectué sur les niveaux va dans ce sens : plus de grandes étendues plates et vides. Végétation, élévations, falaises, cours d'eau, bras de mer et autres obstacles naturels sont savamment disposés, ralentissant les progressions, favorisant les embuscades, et permettant de défendre plus efficacement sa base. Aucun obstacle n'est absolument insurmontable, certes, mais si vous planifiez une attaque sur-





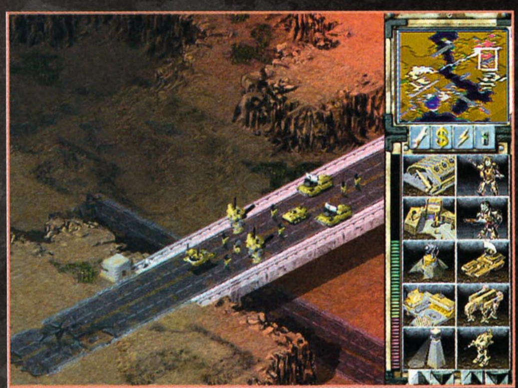


Coup de Soleil de Tibérium





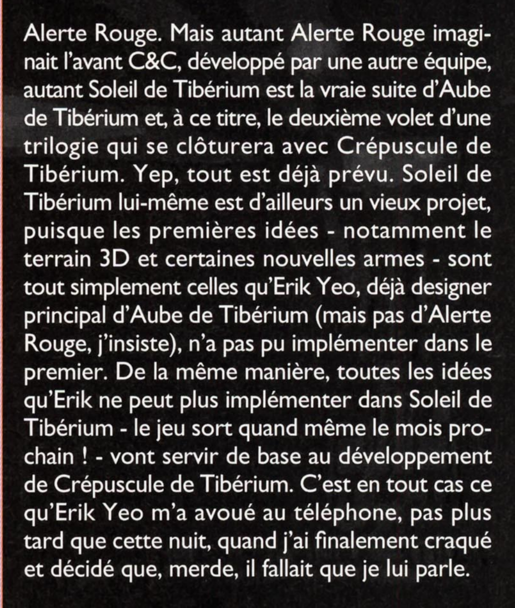
Michael Biehn (Terminator, Aliens) joue le second du Commandant Solomon : le Commandeur Michael McNeil.



prise, il vaudra mieux miser sur de petits groupes que sur une grosse armée. Sans compter que les véhicules un peu lourds ont vraiment du mal à hisser leur gros cul en haut des collines.

AUBE, SOLEIL ET CRÉPUSCULE

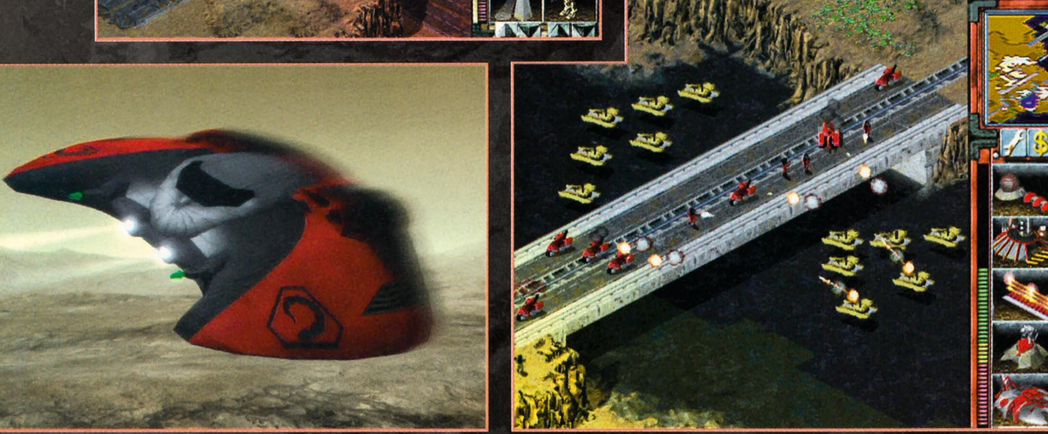
Évidemment, j'aurais pu passer toute la journée à jouer. Mais bon, le jeu était encore assez instable, et je rebootais pour la dixième fois quand on m'a annoncé que mon interlocuteur de rechange, Rade Stojsavljevic en l'occurrence (le producteur de Soleil de Tibérium), était prêt à me recevoir. Westwood, comme la plupart des développeurs américains, fonctionne sur un schéma hollywoodien. Le producteur, en tant que responsable de l'aspect financier du projet, suit le développement au quotidien pour veiller à ce que tout le monde bosse dans des conditions optimales, et que les plannings soient respectés. Du coup, il est très proche du designer principal et connaît bien son produit. Et voilà comment, en héritant du gars Rade, je n'ai finalement pas trop perdu au change. Soleil de Tibérium est donc le troisième titre de la série mythique des C&C, qui fait suite à Aube de Tibérium et à Alerte Rouge. Mais autant Alerte Rouge imaginait l'avant C&C, développé par une autre équipe, autant Soleil de Tibérium est la vraie suite d'Aube de Tibérium et, à ce titre, le deuxième volet d'une trilogie qui se clôturera avec Crépuscule de Tibérium. Yep, tout est déjà prévu. Soleil de Tibérium lui-même est d'ailleurs un vieux projet, puisque les premières idées - notamment le terrain 3D et certaines nouvelles armes - sont tout simplement celles qu'Erik Yeo, déjà designer principal d'Aube de Tibérium (mais pas d'Alerte Rouge, j'insiste), n'a pas pu implémenter dans le premier. De la même manière, toutes les idées qu'Erik ne peut plus implémenter dans Soleil de Tibérium - le jeu sort quand même le mois prochain ! - vont servir de base au développement de Crépuscule de Tibérium. C'est en tout cas ce qu'Erik Yeo m'a avoué au téléphone, pas plus tard que cette nuit, quand j'ai finalement craqué et décidé que, merde, il fallait que je lui parle.

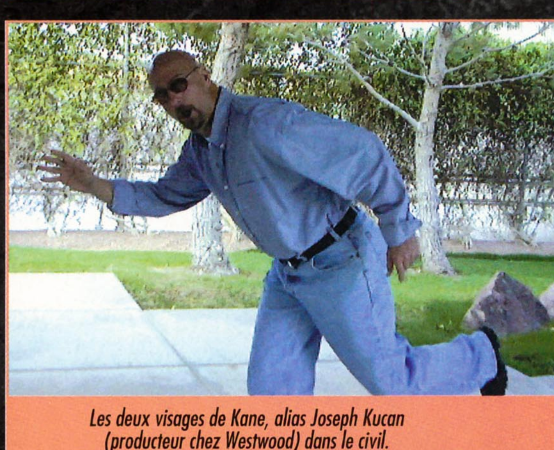


VIVEMENT LE MOIS PROCHAIN

Bref, Soleil de Tiberium nous emmène aux environs de l'an 2025, soit plus de 20 ans après la fin d'Aube de Tibérium, pour reprendre part à l'affrontement entre le GDI (Global Defense Initiative) et la Fraternité du NOD. Pour fuir la prolifération du Tibérium dans toutes les zones tempérées, le GDI s'est réfugié au Pôle Nord, où il travaille d'arrache-pied à la conquête de l'espace. Pendant ce temps, telle la vermine dont on n'arrive pas à se débarrasser, le NOD a ressurgi de ses cendres, et on a la surprise de retrouver à sa tête un Kane étonnamment plein de vie - je vous rappelle qu'il avait été laissé pour mort à la fin d'Aube de Tibérium - et qui semble n'avoir pris aucune ride. Le secret de cette incroyable jeunesse, on le découvrira en avançant dans







Les deux visages de Kane, alias Joseph Kucan (producteur chez Westwood) dans le civil.

le jeu, de même que l'ampleur du projet de Kane et la nature de ses relations avec une mystérieuse race alien. En attendant, il en résulte une différence accrue entre NOD et GDI, synonyme de nouvelle richesse pour le jeu. Tandis que le NOD joue les cartes du souterrain (avec notamment 2 unités qui s'enfouissent pour réapparaître où vous le leur demandez), des unités cyborg et des technologies alien (tirs de plasma et autres trucs bizarres), le GDI s'illustre par une high-tech plus « traditionnelle » : jet packs, hovertanks, armes ioniques, radars et autres mechs. De plus, de temps à autre, le GDI sera ponctuellement épaulé par une troisième faction mystérieuse, les « Oubliés » qui, par haine pour Kane, et en échange de votre soutien logistique, vous seconderons de leurs snipers, saboteurs, et même d'un voleur de véhicules. Mais quelle que soit la puissance des différentes unités - et certaines s'annoncent bien redoutables -, chacune aura un gros point faible, ce qui devrait enrichir quelque peu l'aspect tactique du jeu. De même, toujours dans l'idée de nous faire renoncer aux stratégies bourrines à la tank rush, les unités auront une durée de vie beaucoup plus grande qu'avant et gagneront en expérience au combat. Du coup, non seulement il sera désormais possible de se désengager d'un combat qui tourne mal sans perdre toutes ses unités dans la bataille, mais la manœuvre se justifiera d'autant plus si certaines d'entre elles ont atteint le grade de vétéran, voire d'unité d'élite. Prometteur, non ? Allez, plus qu'un mois à attendre pour le test. Si tout va bien.



Il suffit de sélectionner un ingénieur et de l'envoyer dans la petite cahute - indestructible - qui reste à l'entrée des ponts détruits, comme ici, pour qu'il vienne illico presto vous en construire un nouveau. Top moumoute.





Louis Castle (ici sous le soleil de San Jose, à l'issue de sa conférence au GDC) : « Avec Electronic Arts, nous avons gardé la même totale liberté d'action qu'avec Virgin I.E. Sauf que chez EA, on fait partie du « comité de conseil », c'est-à-dire qu'on fait bénéficier les autres développeurs du groupe de notre expérience en game design. C'est agréable d'être reconnu à ce niveau : non seulement on se sent utile, mais on a vraiment l'impression de faire partie de la société. »



James Earl Jones (la voix en VO de Darth Vador) incarne le Général Solomon, commandant suprême du GDI.

3D NON POLYGONALE

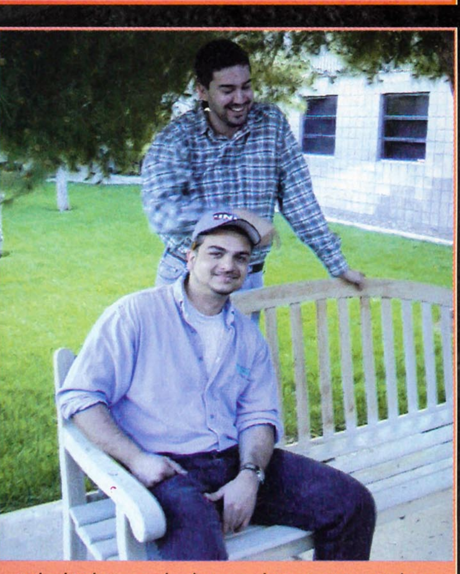
Soleil de Tibérium ne nécessitera pas de carte 3D. En effet, si le terrain et certaines unités sont en 3D (les unités d'infanterie sont des sprites), il ne s'agit pas de 3D polygonale : les unités ont été créées sous 3DS Max, mais exportées en voxels. Quant aux terrains, ils ont été composés à partir d'une banque de milliers de petits carrés 2D, aux textures toutes différentes, et auxquels les designers ont attribué des valeurs x, y et z, pour les placer dans l'espace (z étant le paramètre d'altitude). Les modifications apportées au terrain en cours de partie consisteront juste en des changements de petits carrés et de leurs coordonnées. Bref, un processeur central relativement modeste devrait faire l'affaire, d'après Westwood. En revanche, 64 Mo de Ram sera un strict minimum.



LE GDI peut lancer 2 types de satellites : la caméra planétaire et le canon ionique (cf. le truc bleu sur la photo).

Et puis on pourra passer du jour à la nuit au cours d'une même mission.





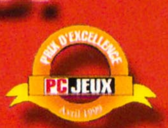
Michael Lightner, un des designers du jeu (assis), et Rade Stojsavljevic, le producteur (debout), un mec tellement sympa qu'on a tout de suite envie de l'appeler par son prénom.

LE CATALOGUE QUE L'ON REDOUTE

Comme il est impossible de vous faire miroiter toutes les promesses de ce jeu sans tomber dans le catalogue, tant pis, j'ouvre le catalogue des détails complémentaires : le jeu comptera au total plus de 50 missions, mais les campagnes solo pourront se terminer en seulement 13 missions. Conséquence : comme dans Alerte Rouge, il faudra refaire plusieurs fois les 2 campagnes pour tout voir. Mais la description de la nature des missions, accessible dès la carte, devrait vous aider non seulement à faire vos choix, mais aussi à mieux comprendre le déroulement de l'histoire. Dans le jeu, il y aura un système de way points, pas mal foutu au demeurant, qui permettra entre autres de faire des rondes. Et puis on pourra désactiver des bâtiments inutiles en cas de « crise » d'énergie. Et puis il y aura des événements aléatoires, genre pluie de météorites qui creuse des cratères sur le terrain et nique vos unités, ou tempête ionique qui, l'espace de 30 à 60 secondes, ramène le jeu à une guerre conventionnelle. Et puis l'expérience gagnée au combat pourra, elle, modifier jusqu'à 18 caractéristiques des unités bénéficiaires. Et puis un petit séjour dans un champ de Tibérium réparera les cyborgs NOD, tandis qu'il fera dégénérer l'infanterie humaine en « vicéroïdes ». Et puis chaque camp comptera 50 à 60 unités différentes (bâtiments inclus). Et puis l'Intelligence Artificielle de l'ennemi a été améliorée. Et enfin (parce qu'il faut bien s'arrêter un jour), en multijoueur, on aura accès à toutes les unités constructibles en mode solo, ainsi qu'à l'aide des « Oubliés » pour le GDI.


WARZ

21


"ACTUELLEMENT LE MEILLEUR JEU DE STRATEGIE
EN TEMPS RÉEL TOTALEMENT EN 3D."
PC JEUX : 90%
"Les originalités sont révolutionnaires."

"La catégorie des grosses cylindrées."
"Des scènes de combats
du meilleur effet."
PC team : 92%
"Ce wargame
va révolutionner le genre."

CONSOLES+

PC CD
PlayStation




Concours, astuces
et solutions :
08 36 68 19 22*
36 15 EIDOS*
www.eidos-france.fr
(*2,23F/Min).

Pumpkin Studios

EIDOS
INTERACTIVE

ZONE
00

"Une animation sans faille."
"Une intelligence artificielle redoutable et appréciable."
"Carrément génial." GEN4 : 5/6
LE MEILLEUR DES JEUX PC

"Warzone 2100 est une sacrée surprise."
"Un petit régal d'ergonomie."
joystick : 86%



Peter's Plane

- Découvrez des centaines de technologies disparues.
- Développez et créez vos propres unités de combat.
- Trois campagnes scénarisées aux combats tactiques intenses.
- Intelligence artificielle sophistiquée des unités et réactions de combat avancées.
- Effets de transparence et terrains en 3D texturés et mappés en ombrage Gouraud.
- Environnement en 3D véritable - vivez l'action sous tous les angles possibles.

Warzone 2100™ Pumpkin Studios 1998. © & édité par Eidos Interactive 1998. Tous droits réservés.

Le top de la rédac'

STRATÉGIE



CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION

COMMANDOS
PYROS STUDIOS

BATTLEZONE
ACTIVISION

TOTAL A./ CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG

MYTH II
BUNGIE

AGE OF EMPIRES
MICROSOFT

DARK OMEN
MINDSCAPE GB

AVENTURE

GRIM FANDANGO
LUCASARTS

X-FILES
FOX INTERACTIVE

RIVEN
CYAN

SANITARIUM
ASC GAMES

DARK EARTH
KALISTO

THE CURSE OF MONKEY ISLAND
LUCASARTS

WARGAME

CLOSE COMBAT 3
ATOMIC GAMES

THE OPERATIONAL ART OF WAR
EMPIRE

STEEL PANTHERS 3
SSI

GETTYSBURG
FIRAXIS

SIMULATION

X-WING ALLIANCE
TOTALLY GAMES

FALCON 4.0
MICROPROSE

MONACO GPRS 2
UBI SOFT

TOCA 2
CODEMASTERS

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

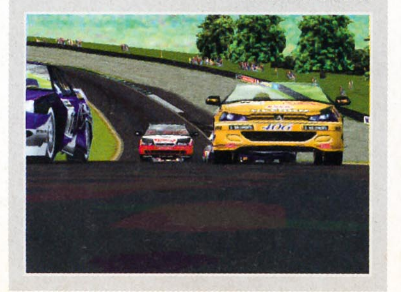
COLIN MCRAE
CODEMASTERS

F22 TAW
DID

FIFA 99
EA SPORTS

FLIGHT SIMULATOR 98
MICROSOFT

RAINBOW SIX
REDSTORM



JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE
BIOWARE/BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 6
NEW WORLD

ULTIMA ONLINE
ORIGIN

DAGGERFALL
BETHESDA



ARCADE/ACTION

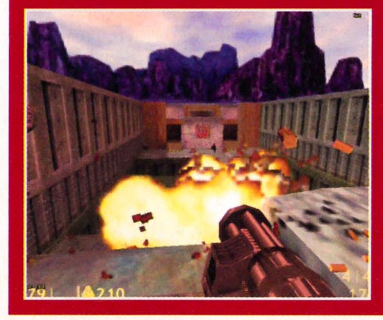
TEAM FORTRESS CLASSIC
VALVE

HALF-LIFE
VALVE

QUAKE 2 & MODS
ID SOFTWARE

TRIBES
DYNAMIX

UNREAL
EPIC GAMES



LE TOP PREVIOU

RALLY 99
SIMULATION
MAGNETIC FIELDS

MIDTOWN MADNESS
ARCADE/SIM.
ANGELS STUDIOS

HEROES 3
STRATÉGIE TPT
NEW WORLD

TA KINGDOMS
STRATÉGIE
CAVEDOG

OUTCAST
SIMULATION
APPEAL

HOMEWORLD
STRATÉGIE
RELIC

AGE OF EMPIRES 2
STRATÉGIE
MICROSOFT

DIABLO 2
ACTION
BLIZZARD

FLEET COMMAND
SIMULATION
SONALYST



La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



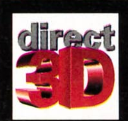
Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.



Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)


Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)




Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)



Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)






Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)

Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)



Fonctionne directement sous Windows 95



Fonctionne sous Windows NT 4.0



Fonctionne sous DOS



Fonctionne en mode DOS avec Windows 95



Utilise le MMX



Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

40 Beuark
50 Moyen
60 Pas mal
70 Bien
80 Très bien
90 Exceptionnel

To pour tomate, Ca pour carotte et 2 certainement pour 2 minutes de cuisson, Codemasters nous gratifie là d'un excellent potage aux légumes. C'est d'autant plus surprenant que cet éditeur faisait jusqu'à présent des jeux. Mais bon, un potage, après tout...



TOCA 2

Simulation automobile pour tout public
PC CD-Rom

Un bon jeu digne de ce nom débute généralement par une bagarre. Du moins, chez nous, à Joystick. Pour un potage, je ne sais pas, mais pour un jeu de voitures, l'affrontement a souvent lieu entre Fishbone et moi. Dans le cas de TOCA 2, que je voulais tester, le Fishbone a emprunté moult ruses de coyote pour tenter de me subtiliser la boîte du jeu. Il est tout d'abord venu déguisé en motard idiot, puis... en motard, en pingouin (j'avoue avoir cru que c'était Bob), en motard, en tapette, et enfin en motard, mais avec un casque cette fois-ci. De mon côté, j'avais opté pour un skin « boîte de jeu TOCA 2 ». Et vous croyez que ça l'a intrigué une boîte de jeu d'un mètre soixante-douze ? Pensez-vous ! Quelle ne fut pas cependant sa surprise en constatant que son poids dépassait les 60 kilos, et quelle ne fut pas la mienne en entendant le réveil sonner. Mon dieu, il est 5h00, c'est l'heure de tester le potage.

On ne peut qu'apprécier le nombre de détails qui composent chaque voiture.



Des modes en veux-tu en voilà

Ça commence fort avec une intro en images de synthèse et une musique techno légèrement trash comme on les aime. Fishbone, toujours lui, a même émis l'hypothèse d'une vidéo retravaillée pour faire croire à de l'image de synthèse... et là, je suis bien réveillé, les gars. Mais laissons-le à ses élucubrations, pour étudier le menu en profondeur, bien qu'il soit en 2D. Le premier choix, c'est la raison d'être du jeu, le cœur de programme, le boss, le grand manitou, le point d'où émane son véritable intérêt en somme : le Championnat. Disponible en 3 modes, débutant, standard ou expert, il se compose d'un grand nombre de manches (de 12 à 26 selon le niveau) et se déroule sur 8 circuits. Faisons d'ailleurs un bref rappel des règles de TOCA. Le déroulement de l'épreuve est le suivant. Chaque grand prix comprend 2 manches, comme un pull, précédées de qualifications sur un tour en départ lancé. La première partie est une course Sprint de quelques tours alors que la seconde consiste en une course plus longue avec un arrêt au stand obligatoire. La stratégie joue donc un rôle important et une régularité dans la conduite s'avère indispensable.

Le deuxième choix du menu, Challenge, se rapproche davantage de l'arcade avec l'apparition de checkpoints, signifiant, pour ceux qui ne parlent pas anglais : « potage », « chèque restaurant » ou bien « point de passage ». Plus le niveau augmente et moins vous disposez de temps pour parvenir au chèque restaurant suivant. Vous pourrez constater, grâce à cette phrase, que la bonne réponse était la troisième, bien sûr.

Le choix numéro trois du menu est intéressant sur plus d'un point. Divisé en catégories de véhicules, il vous permet d'amasser des points et de débloquer ainsi d'autres types de 'oitures, qui seront accessibles par la suite dans les courses uniques. Ces courses uniques, encore un mode de jeu, vous offrent la possibilité de vous mesurer à l'ordinateur sur n'importe quel parcours, y compris les circuits cachés, à condition de les avoir gagnés. Les deux derniers modes sont consacrés à la course contre une Swatch, ou contre la montre, je ne sais plus depuis que Swatch fait des voitures, et à la piste d'essai dont la conception permet l'apprentissage du pilotage dans de nombreuses configurations.

Les 6 premiers circuits cachés

Voici les 8 premières pistes cachées sur les 10 que l'on peut gagner. Certaines sont réussies, d'autres moins... plusieurs chemins sont disponibles dans la grande majorité des parcours.



DOWNTOWN USA
Un circuit en ville aux virages à angle droit avec une portion dans la nature. Il existe deux raccourcis.



LOCH RANCH
Le plus beau de tous les circuits, sur une route de campagne au bord d'un lac. Deux parcours possibles.



KASTL, BAVARIA
Un parcours rapide sur départementale avec un rond-point et une longue ligne droite.



ALPINE CLIMB
Une partie plate suivie d'un tronçon sinueux dans les Alpes françaises.

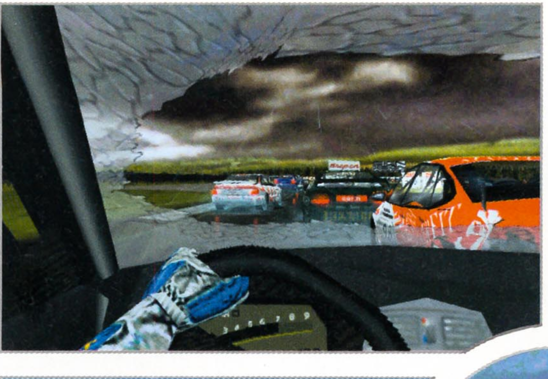


DONINGTON GRAND PRIX
Une petite extension du circuit officiel TOCA de Donington.



OULTON PARK INTERNATIONAL
Le second meilleur circuit du championnat se voit doté d'une très grande extension sur sa gauche.

Les circuits 7 à 9 ne sont que des extensions à la piste d'essai, quant au dixième, je vous en laisse la surprise.



La vue interne est réaliste mais un peu grossière. Merde, c'est con.



Il va sans dire que tous ces modes de jeu prolongent d'autant la durée de vie du produit et que le joueur lambda en aura pour son argent. Enfin, c'est ce que nous allons voir.

Un jeu qui sait se comporter

Armé de mon courage, d'un volant à retour de force, d'un Pentium II 350, d'une Voodoo 2, d'une douzaine de packs de Coca et du Pingouin en peluche de la rédaction, me voilà au départ de la première épreuve du championnat : Thruxton. Mon choix s'est porté sur la firme Renault, la Laguna très exactement, qui bénéficie à la fois d'un moteur puissant, d'un comportement routier sans faille et d'une excellente compression d'effectif. Le feu passe au rouge, les moteurs grondent, s'insultent même, et c'est le départ. Les roues patinent jusqu'en fin de troisième et je plonge dans le premier virage en tentant de fermer la porte à la Nissan qui force le passage sur la droite ! Les vitres des portières droites cèdent, mais pas moi. La Nissan freine légèrement et commence à attaquer mon pare-chocs arrière pendant qu'une Audi me double par la gauche et que le Pingouin finit son premier Coca. L'Audi prend un peu d'avance mais je la rattrape sans mal dans la ligne droite. Il semble qu'en mode Débutant, l'ordinateur vous octroie une très large marge de manœuvre en pénalisant les voitures concurrentes de quelque 40 km en vitesse de pointe. Cela se confirme au quatrième et dernier tour, lorsque je commence à rattraper les attardés. Jusque là, pas de problème. Le comportement de la 'oiture est excellent et la gestion du retour de force à la hauteur de mes espérances. On sent les roues se bloquer, les vibreurs, les pertes d'adhérence... On peut subtilement doser l'ensemble gaz/freins et profiter ainsi au maximum de la répartition des masses. Il n'y a vraiment rien à dire... ... ... n'insistez pas, il n'y a rien à dire.

L'attitude des concurrents est quelquefois énervante et laisse planer le doute quant à la présence de rétroviseurs dans leur voiture. Ils ont une forte tendance à se rabattre sur votre voie, ce qui n'est pas très habile, mais compréhensible en période électorale. Je finis tout de même par boucler le dernier tour de la première manche et l'ordinateur me délivre une coupe que je donne au Pingouin qui termine sa deuxième canette. Il ouvre le bec et fout le trophée à la poubelle. Moulinex et Ivan me regardent bizarrement. Je fais mine de rien, que c'est pas moi, et je lance l'unique tour de qualification après m'être reconcentré et après avoir retiré mon bras de la peluche. J'attaque sec dans les virages et j'apprécie de plus en plus le pilotage, notamment depuis que je prête attention au bruit du moteur. Les pétarades, lorsque je lâche l'accélérateur, sont extraordinaires. On entend également le sifflement du turbo. Trop fort ! Trop puissant ! La voiture sautille sur les aspérités de la route, l'occasion de constater que la dureté des amortisseurs est bien rendue. À la sortie de la troisième chicane, je sors pied dedans et je jette un œil au Pingouin qui s'ouvre une nouvelle canette et aux 2 hommes en blouse blanche qui me regardent dans l'entrée. Les bas-côtés défilent à vive allure et l'impression de vitesse est réellement saisissante. Je décide d'ailleurs de modifier le rapport de la sixième à la fin de ce tour de qualif, pour gratter quelques km/h en vitesse de pointe. Me voilà désormais à la dernière chicane que je coupe allègrement sans que le soft ne remarque quoi que ce soit. Quel idiot ! Reste qu'il va falloir essayer de rester honnête dans les prochaines courses. Dur ! En fait, il le remarque quelquefois mais c'est assez rare. Notez qu'il n'y a ni commissaire de piste,

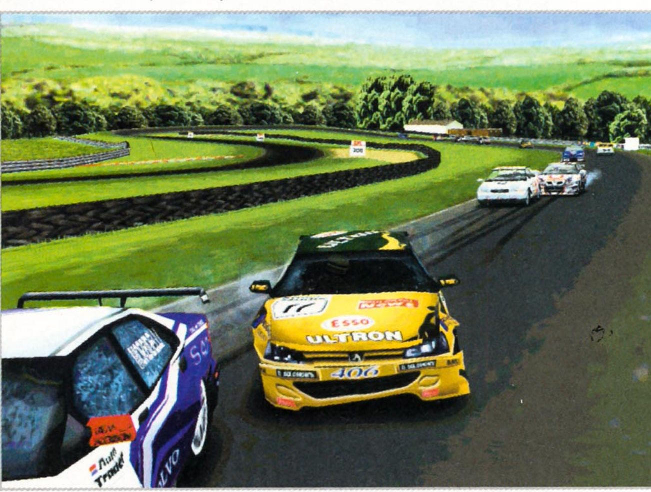


Les adversaires se montrent quelquefois agressifs et l'I.A. possède une mémoire. Certains pilotes essayeront de vous faire payer vos erreurs.



▲ *La technique utilisée par les graphistes pour représenter la route humide est ingénieuse. Les feux se reflètent sur la piste ce qui permet d'augmenter le réalisme tout en conservant une excellente fluidité dans l'animation*

Les voitures se déforment en de nombreux points. Les dégâts n'influent hélas que très peu sur la tenue de route. ▼

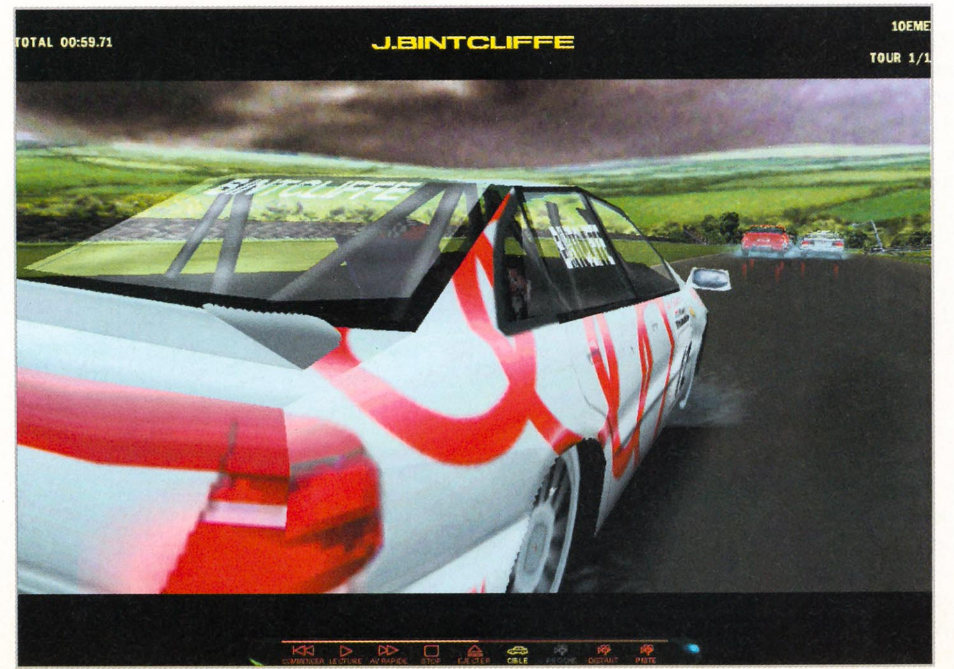


Le comportement de la voiture est un modèle du genre.

ni contrôle de quoi que ce soit. On peut rouler partout de manière incognito, mais, si l'on insiste, on est gratifié d'un tour raté et il faut recommencer. De ce côté, TOCA 2 est plus proche de l'arcade que de la simulation.

Et hop, une nouvelle pôle position. Le tableau des résultats consulté, je me précipite sur les réglages qui sont assez sommaires et, mis à part le type de pneus et les rapports de boîtes, on ne peut pas dire que les autres paramètres servent à grand-chose. Autant ne pas y toucher. Tiens, j'entends Iansolo et compagnie qui se lancent une partie de Team Fortress pour Half-Life. C'est tentant. Mais feignons l'indifférence.

Ouah, la course principale fait 8 tours, ça va chauffer, enfin, façon de parler parce qu'il pleut. Les démarrages sous la pluie sont à l'avantage de l'ordinateur, dont les voitures patinent moins à type de pneus égal. Je profite de l'instant pour glisser sur la piste et pour glisser un mot sur la météo dynamique. Le temps peut évoluer mais le moment de ce changement est programmé dans le soft. Du coup, les conséquences sont brutales et assez



peu réalistes. Admettons qu'il fasse beau et qu'il se mette à pleuvoir, le revêtement de la route change à la seconde où tombe la première goutte. Vos pneus slicks deviennent immédiatement inadaptés alors que l'ordinateur n'a pas l'air gêné plus que ça. Deux possibilités : ou les voitures concurrentes sont chaussées de pneus intermédiaires en permanence, ce dont je doute, ou ils trichent. Voilà la raison que j'attendais pour couper les chicanes sans componction. Et toc. Le pingouin approuve, en faisant un signe de croix. La course est désormais bien lancée et chacun défend son morceau de piste avec ferveur. Les bouts de carrosserie volent dans tous les sens et les 'oitures se déforment en plusieurs points. En revanche, aucun dégât ne vous empêche de terminer la course, juste une perte en vitesse de pointe après une vingtaine de chocs à plus de 200 sur un obstacle fixe, truc impensable bien entendu, sauf pour Fishbone peut-être. Là encore, le pingouin approuve mais les hommes en blanc se rapprochent.

Je suis actuellement en bonne position dans la course, à l'avant gauche de ma voiture pour être plus précis, et j'essaye de coller à la voiture qui me précède pour profiter de l'effet d'aspiration. Ce dernier n'est malheureusement pas géré, réduisant de fait ma ruse à néant. Je profite de la fin de ce tour pour entrer au stand. L'ordinateur prend le volant, pendant que je sélectionne le type du prochain train de pneus et que je valide la réparation des avaries. Le reste de la course se déroule sans encombre et, après de nombreux dépassements, je termine premier, ce qui n'est pas un mal en mode Débutant. Fantastique. Globalement, et mis à part les points négatifs évoqués, j'ai pris un pied pas possible. Si on m'avait dit un jour que je prendrais mon pied avec un potage… mince alors !



Les ralentis rappellent ceux de Grand Turismo sur PlayStation, avec quelques caméras un peu trop fantaisistes, hélas.







Les nombreux modes de jeu prolongent la durée de vie du produit.

Techniquement au point



Passons désormais à la partie technique de TOCA 2. Juste un instant… Génial, je viens de faire deux heures de Team Fortress et c'est vraiment trop puissant. Cap'tain Ta Race, Gana et moi (+ le pingouin, mais ça ne compte pas), contre Wanda, Ian, Bob et Spy. Avec leur défense, plus proche de la raquette que de la passoire, et leur technique d'attaque s'apparentant à un troupeau d'éléphant se mouvant sur la pointe des pieds, je ne vous raconte pas ce qu'on leur a mis. Enfin, ça détend. C'est vraiment génial, quand j'y pense : je marque « juste un instant », et hop, je suis parti deux heures. Attendez voir… juste un instant… ah ah, je suis encore là en fait, c'était juste pour déconner. La partie technique donc. Testée sur un Pentium II 350, 64 Mo de Ram et sur 2 cartes 3D, Voodoo 2 et ATI 128, la fluidité de l'animation reste en tout point de vue acceptable, voire excellente, et ce jusqu'en 1024 (sur l'ATI). Les nombreux paramètres du menu d'options permettront d'adapter la rapidité du produit en fonction de la capacité de votre carte 3D. Ce qui frappe au premier abord, c'est l'incroyable profondeur de champ. Les photos en témoigneront mieux que moi, mais jamais nous n'avions vu aussi loin sans l'ombre d'un clipping. Pendant la course, vous aurez le choix entre plusieurs vues, deux vues extérieures, deux vues internes, une vue plein écran et une vue capot. Si le design intérieur de la 'oiture laisse à désirer, l'aspect extérieur est ultra-réaliste, tout comme celui des circuits. C'est bourré de détails dans tous les sens et le choix des textures reste de bon goût. La présence des vrais sponsors et autres panneaux publicitaires vient renforcer le réalisme visuel. L'animation ralentissant un peu en vue intérieure, je vous conseille fortement la vue capot ou la vue extérieure pour les petits bras. La sensation de vitesse est unique, surtout avec les voitures bonus surpuissantes. Du jamais vu. Même Monaco GP peut aller se rhabiller. Le ralenti permet d'apprécier pleinement la qualité du graphisme, bien que certains mouvements de caméra soient un peu trop arcade à mon goût. Les 'oitures s'entrechoquent, les pilotes s'intimident. On peut apercevoir les bras bougés, certains lèvent le poing, et des pièces mécaniques se détachent de temps à autre. Les déformations ne sont pas seulement l'effet de textures changeantes mais bel et bien d'une variation du modèle 3D constituant les véhicules. Tout cela est fort bien fait. Mais la partie la plus réussie reste sans conteste la représentation des courses sous la pluie. Plutôt que de simuler un énorme nuage d'eau derrière les bolides qui aurait ralenti



Un moteur 3D puissant et rapide.



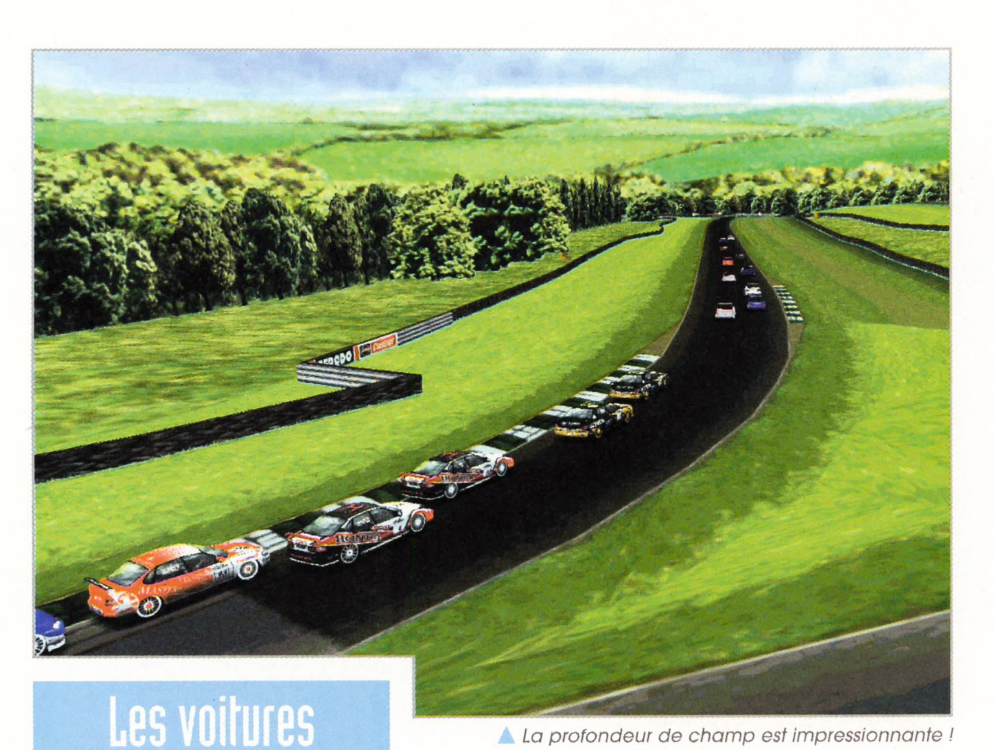


95/98 direct 3D

■ JOUABLE SUR P200 32 MO DE RAM ■ EDITEUR CODEMASTERS
■ DÉVELOPPEUR CODEMASTERS ANGLETERRE ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	4
ÉCRAN SPLITTÉ	2



▲ *La profondeur de champ est impressionnante !*

Les voitures cachées



JAGUAR XJ220



LISTER STORM



GRINNAL SCORPION



AC SUPERBLOWER



TVR SPEED 12

d'autant la fluidité et mouillé l'intérieur de l'écran, les programmeurs ont usé d'une technique originale, en affichant le reflet des phares et des feux arrière sur le bitume. L'impression est saisissante. Certes, il subsiste quelques projections d'eau vers l'arrière et sous chaque roue pour parfaire le tout, mais le coup des phares, je dis chapo. Chapo de roue, bien sûr. Désolé. Les hommes en blanc sont vraiment très près maintenant, mais pas suffisamment pour empêcher le Pingouin de terminer le pack.

Je vous parlais plus haut du bruit du moteur. Je tiens à insister sur le fait que ce dernier est simplement parfait. Qu'il s'agisse du bruit à l'intérieur de l'habitacle, de l'extérieur et de celui des autres véhicules, on se croit à tout moment en plein cœur de l'action. Dans la majorité des jeux de caisses, le ronronnement du moteur devient pénible à haut régime. Dans TOCA 2, c'est si proche de la vraie vie que ça passe comme une lettre Chronopost (c'est plus sûr). Juste une parenthèse pour vous décrire ce qui se passe dans le bureau. Moulinex essaye un shareware de musicos qui produit des fréquences proches de l'ultrason, suite à quoi Bob lui demande d'arrêter sinon il va aboyer. Ils sont tous plus idiots les uns que les autres. En contrepartie, les commentaires en français sont toujours aussi pénibles avec des répétitions à gogo, mais ils sont heureusement peu nombreux et ne sont présents que dans l'épreuve Championnat. La musique des menus est excellente, un peu jungle et jazzy à la fois. J'aime bien.

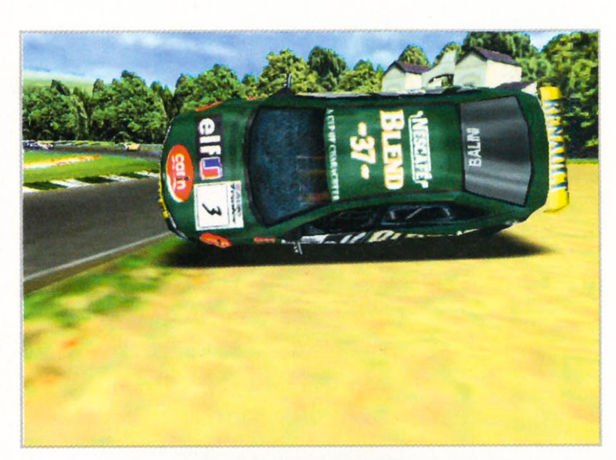


Un mode réseau navrant

Le véritable point faible du jeu, si l'on peut encore parler de point faible, se situe au niveau du réseau. C'est nul. Carrément injouable, avec des déplacements qui s'apparentent à un film en 2 images/seconde avec plusieurs voitures fantômes apparaissant çà et là. Et encore, on a un réseau bien balèze. J'ose même pas imaginer le fiasco via Internet. À ce stade là, ce n'est plus un bug, c'est un Mammouth. Vivement un patch pour effacer cela. On peut heureusement jouer à 2 via une liaison directe par câble null-modem ou bien en partageant l'écran sur la même machine. Dans ce dernier cas, ça reste très fluide sur la machine utilisée.

Je conclurai par une difficulté inégale tout au long du jeu. Autant le débutant n'aura aucun mal à passer les niveaux qui lui sont destinés, autant le niveau standard est difficile, presqu'autant que le niveau expert, et cela sur certaines épreuves uniquement. L'une des courses en temps d'orage et en mode Support Grinnal Scorpion, par exemple (un engin à 3 roues) est pratiquement impossible. C'est faisable, mais en comptant d'avantage sur la chance que sur le talent. Ça dérape à mort, mais vraiment à mort, sauf pour la concurrence gentiment gérée par l'ordinateur. On n'est pas obligé de terminer la course premier cela dit, mais c'est un peu frustrant si c'est le but que l'on s'est fixé. Voilà, je pense avoir à peu près tout dit, ou presque. Quoi qu'il en soit, TOCA 2 reste un produit que tout amateur du genre se doit de posséder !

Lord Casque Noir



- + Les bruitages.
- + Le design des circuits et des voitures.
- + Le comportement routier.
- + Nombreux modes de jeu.
- + Le nombre de choses à gagner (voitures, circuits, codes).
- − Le mode réseau tout simplement nul.
- − Difficulté mal dosée pour certaines épreuves

EN DEUX MOTS

À la fois accessible aux néophytes et suffisamment pointu pour ravir les experts, TOCA 2 est une simulation réussie, tant au niveau du comportement que de l'aspect visuel. Le modèle 3D des voitures est magnifique et les nombreux circuits sont tous aussi réussis les uns que les autres. Mis à part quelques défauts n'altérant pas le plaisir de jouer, il sera difficile de ne pas éprouver un réel plaisir avec ce jeu, d'autant que le produit comporte plein de bonus cachés relançant sans cesse l'intérêt. Mais ne comptez pas y jouer en réseau car, dans ce cas, c'est une daube, infâme.



L'IMAGE | LE SON | LA MICRO | L'ÉLECTROMÉNAGER

Découvrez les sensations du pilotage !



MICROSOFT® SIDEWINDER® FORCE FEEDBACK WHEEL

- Effets de retour de force réalistes
- Volant ergonomique
- Pédalier complet
- Fixation aisée au bureau
- Encombrement réduit
- Huit boutons programmables.

Livré avec 2 jeux Microsoft :
- Monster Truck Madness 2 (course de 4X4)
- Cart Precision Racing (course d'Indy Car).

1290F

Le joystick qui vous fera vibrer !



990F

MICROSOFT® SIDEWINDER® FORCE FEEDBACK PRO

- Effets de retours de force réalistes
- Ergonomie étudiée
- Technologie digitale-optique
- Jeu plus rapide et maniement plus précis
- Calibrage automatique
- Rotation du manche
- 16 Boutons programmables
- Sauvegarde de vos configurations personnelles
- Chapeau Multidirectionnel
- Sensibilité du manche ajustable

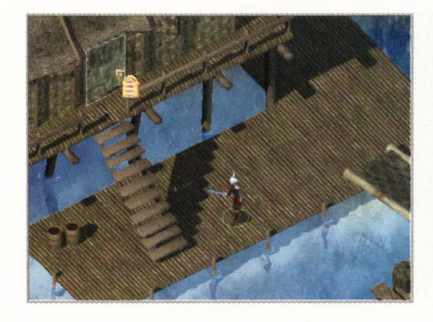
Livré avec 1 jeu :
- Microsoft, Urban Assault (jeu de stratégie/action en 3D).

C'EST DIMANCHE - LILLE

AMIENS • ANGERS • ARMENTIERES • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON • BETHUNE • BORDEAUX-LE LAC • BORDEAUX- MÉRIGNAC
BOULOGNE • CAEN • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES
GRENOBLE SAINT-EGRÈVE • LA ROCHE-SUR-YON • LE MANS • LEERS • LENS • LILLE • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES
MASSY • MELUN • MONTIGNY-LES-CORMEILLES • NANTES REZÉ • NANTES ST-HERBLAIN • NANTES PARIDIS • NIMES • NOYELLES GODAULT
ORMESSON • OSNY • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCQ • SAINT-BRIEUC • SAINT-EMILION LIBOURNE • TOULOUSE
VALENCIENNES • VANNES • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

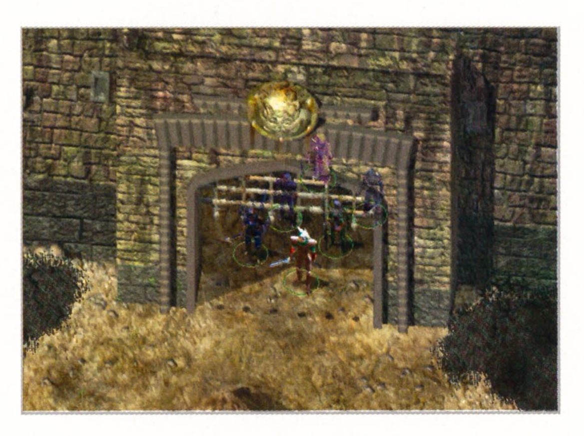


Vous ne le regretterez jamais





On est un peu déçus par ce nouvel add-on. Mais le graphisme est si beau et les évolutions si sympas, qu'on s'y attache autant qu'à Baldur's Gate.



Baldur's Gate
La légende de l'Ile perdue

Jeu de rôle pour tous joueurs - PC CD-Rom



Je rage. Je suis dégoûtée. L'add-on de Baldur's n'est pas aussi vaste que ce que j'espérais. Voilà, tout est dit. Je sais, les développeurs nous avaient bien prévenus. Pas plus de 20 à 30 h de jeu, mais les bribes d'information qui avaient filtré m'avaient donné l'impression d'endroits plus importants qu'ils ne le sont effectivement. L'imagination aidant, je m'étais fait un film avec recherche du fondateur de Baldur's, retrouvailles, épousailles et vie heureuse avec beaucoup d'enfants. Je le reconnais, j'ai beaucoup d'imagination. Mais on ne se refait pas. Alors quand j'ai visité les quatre nouveaux lieux proposés, j'ai plutôt tiré la gueule. Et pourtant les développeurs ont pas mal bossé dessus, pour nous prouver que l'add-on valait bien le détour.

Vous, héros en attente

Après l'élimination de Saverok, un nouveau lieu apparaît sur la carte. Le petit village côtier Ulgoth's Beard vous propose des vacances détendues. Mais les vacances ne sont pas faites pour le farniente, comme on pourrait naïvement le croire. Il faut s'occuper, et une cure de thalassothérapie est idéale. Celle d'Ulgoth's Beard se compose de trois quêtes, qui feront revivre le tueur qui est en vous. Sur ces trois, deux seulement sont vraiment intéressantes. La quête de l'Ile perdue vous mènera sur des rivages inconnus splendides. Très belle, mais un peu courte, elle vous laissera sur votre faim. Celle de la Tour de Durlagg est par contre excellente. Uniquement en intérieure, elle vous conduira au plus profond des abîmes. Les développeurs ont vraiment bien fait les choses. Les cartes sont complexes à souhait et très réalistes. Pièges, monstres et devinettes s'entrecroisent dans une sarabande infernale. Ça n'arrête pas. Vous descendrez un escalier et vous tomberez sur un keum à la recherche de trésors ! Un concurrent à prendre avec des pincettes, si vous voulez lui soutirer des informations. Vous continuerez sur votre lancée, et hop !, après le passage délicat d'un piège boule de feu, un golem, deux, trois zombis et deux squelettes vous fonceront dessus. Pas question de vous laisser abattre. Montez de quelques niveaux et vous ne craindrez plus les moustiques qui vous en veulent. Ah, mais il y a un hic ! Car les niveaux sont aussi limités dans l'add-on. En gros, vos persos pourront grimper d'un niveau ou deux, pas plus. Alors on est bien content d'avoir une vingtaine de nouveaux sorts... mais si on ne peut pas en utiliser un cinquième, c'est un peu la haine.

▲ *Le truc sympa, c'est que l'on utilise des machineries pour obtenir certains objets. Évidemment, il faut d'abord réussir à les mettre en route.*



Je sais, je vous ai déjà fait le coup de l'eau. Mais après avoir vu ça, vous pouvez pas me reprocher de l'admirer à nouveau. ▶

Vous, héros malgré vous

Alors décidé, Baldur's, je n'y joue plus, je le range dans un coin et je l'oublie. Argh, hérétique ! Quelle erreur tu fais ! Car bien que l'on puisse critiquer avec virulence les limitations apportées à Baldur's, ainsi que le manque de nouvelles cartes, on s'aperçoit vite que la Légende de l'Ile perdue cache plus qu'elle ne montre au premier abord. Les combats ont pas mal évolué. Outre le fait que votre voleur est maintenant soumis aux contingences naturelles (il ne peut plus se cacher en pleine lumière ni frapper dans le dos, alors qu'il arrive de face), les ennemis deviennent plus vicieux. Vous ne les voyez plus arriver de loin avec leurs gros sabots. Maintenant que l'Intelligence Artificielle a été relevée, ils se la jouent rusés en frappant sans prévenir plutôt à dix que tout seul. Votre sens tactique est mis à rude épreuve. Vous devez apprendre à jongler encore mieux avec les potions et les sorts pour vous en sortir. Bien d'autres éléments techniques ont été ajoutés. Mais les plus importants sont bien ceux-là. Alors même si on tire un peu la gueule après avoir vu le peu de nouveaux lieux, le petit prix de vente (199 francs) nous réconcilie avec Baldur's. On espère uniquement que l'add-on prévu pour octobre se révélera meilleur que celui-ci.

Kika



■ JOUABLE SUR P266 64 MO RAM ■ ÉDITEUR INTERPLAY ■ DÉVELOPPEUR BIOWARE ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 6

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	6

Des affreux pour mon demi-dieu

Respirez l'odeur de ces fleurs ! Ne parfument-elles pas merveilleusement ce sous-bois ensoleillé ? Débarrassez-vous de votre épée et allongez-vous sur ce tapis de mousse. Ah ! vous êtes bien, maintenant. Une courte sieste ne ferait pas de mal à vos muscles fatigués par tant de combats. Stop ! Arrêtez tout ! N'avez-vous pas vu l'ombre d'un tronc se déformer légèrement ? Ne sentez-vous pas ces relents douceâtres sous-jacents au parfum des fleurs ? Trop tard, le loup-garou est sur vous et ses crocs baveux défoncent déjà votre armure. L'add-on vous offre pas mal de petites surprises de ce type. Vous vous croyez tranquille, et puis tout d'un coup plus rien ne va. Les ennemis vous assaillent de tous côtés. Et quels ennemis ! Magiciens paranoïaques, loups-garous affamés et soldats de l'ombre encore plus terribles vous attendent au détour des couloirs, dans une ombre trompeuse, prêts à s'approprier vos biens et votre âme. Et je ne cite que les plus communs... D'autres encore, plus fantastiques, rêvent déjà de faire de vous des esclaves...





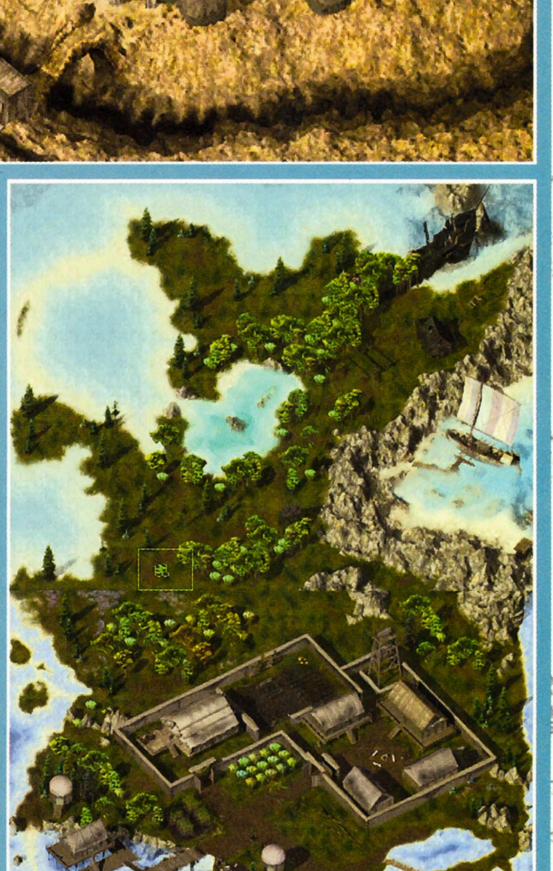




Le nouveau monde

Ah ! Il n'est pas vaste le nouveau monde qui s'ouvre sous nos pas, mais il possède une population dense et cache de grands mystères. Pour parvenir à les résoudre, il vous faut prêter attention aux moindres détails. On y prend vite plaisir quand on voit avec quelle finesse ils ont été dessinés. Baldur's était beau, la légende de l'Ile perdue l'est encore plus. Quelle que soit la carte proposée, l'eau y est limpide et les habitations riches en couleurs. Un véritable travail d'iconographie a été réalisé pour satisfaire la gourmandise des yeux. En tout, quatre cartes d'extérieur vous sont proposées, accompagnées, pour la quête de la Tour de Durlagg, d'une dizaine de cartes d'intérieur d'une précision époustouflante. Pour une fois, je suis sûre que vous allez prendre le temps de tout visiter avec minutie.





Demain, un monde meilleur

À voir la faible surface de ce nouveau monde, on a une boule au fond de la gorge. Mais l'avenir est là, et on peut espérer mieux. Un second add-on est prévu pour le mois d'octobre. Il devrait être plus vaste et intégrer un nombre de quêtes plus important. Bioware travaillerait sur la suite de Baldur's Gate. Je mets le conditionnel, car bien entendu ces informations ne sont que des bruits de couloirs. Mais le site officiel de Baldur's en fait tout de même état. Nos héros ne pourront probablement plus pénétrer dans la ville de Baldur's. La suite se passerait essentiellement au sud de la carte actuelle, dans Amn. Le moteur sera retravaillé pour permettre de combattre avec deux armes et offrira même des animations de sorts 3D. Votre héros sera bien entendu importable. Il est encore trop tôt pour avoir une idée de sa date de sortie. Mais en vous branchant sur le **http://www.bgchronicles.com**, vous devriez trouver des infos plus précises.



+ Le graphisme sublime.
+ Les quêtes complexes.
+ Les personnages trompeurs.
- Des cartes pas très étendues.

EN DEUX MOTS

Les niveaux ne sont pas aussi vastes que ce qu'on espérait. Deux quêtes sont trop courtes, mais la troisième vaut largement la dépense de 199 francs, le prix de l'add-on.

TECHN. 81 DESIGN 89 INTÉRÊT 85

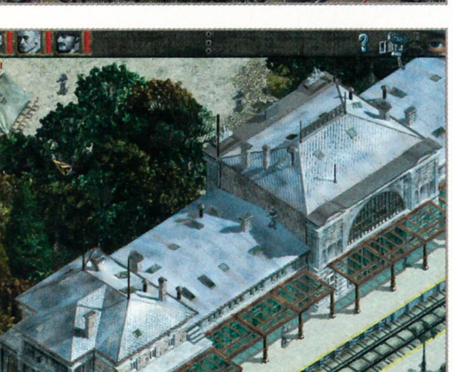
Premier et dernier add-on pour le jeu Commandos, Le Sens du Devoir nous offre 8 nouvelles missions ainsi que de nouvelles possibilités tactiques.

Commandos Le Sens du Devoir

Jeu de stratégie temps réel réservé aux fans du premier - PC CD-Rom

▲ La pire engeance animale : le lion allemand.





▲ Le travail des graphistes est énorme. Comme d'habitude, chez Pyro Studios.

Au commencement ....

Commandos fait maintenant partie de l'histoire du jeu vidéo, avec ses quelque 750 000 exemplaires vendus dans le monde. Ce premier jeu de Pyro Studios, venu tout droit de Madrid, a introduit une nouvelle donne avec un principe de jeu nettement plus simple mais tout aussi efficace. Le succès de ce titre également dû au soin apporté au design qui en a fait l'un des plus beaux produits de l'an passé. Après l'annonce de la parution de Commandos 2, qui sera nanti d'un tout nouveau moteur, les ibériens en ont profité pour nous larguer la dernière fournée de missions de nos 6 salopards, dans un add-on (autonome) des plus explosifs.

Au risque de décevoir certains, en particuliers ceux qui attendent Commandos 2, Le Sens du Devoir (en anglais : Beyond The Call Of Duty) n'introduit pas des nouveautés par poignées de cent. Toutefois, elles sont assez importantes pour décupler les possibilités et les tactiques tout en ne prenant pas le risque de fragiliser un équilibre de jeu parfait. À l'instar d'add-on comme Nitro Riders, Le Sens du Devoir est tout à fait indépendant et ne nécessite pas l'installation du premier pour être joué. Pour les nouveaux venus, bonne nouvelle : les développeurs ont pensé à vous, en créant des missions d'entraînement avec chacun des hommes pour vous en apprendre les spécificités.



Après avoir capturé un Allemand et l'avoir dûment menotté, on peut le contrôler dans toute la zone bleue. ▶

Un jeu plus vaste

S'il y a bien une chose que Commandos a réussi, c'est de provoquer un certain dépaysement avec des missions en Norvège comme en Afrique du Nord. La bonne nouvelle est que l'add-on compte bien suivre cette voie, avec des scénarios prenant place dans de nombreux pays européens comme la Grèce, la Yougoslavie ou l'Allemagne. Bien entendu, chacune des cartes réalisées est somptueuse et précise, l'équipe des graphistes étant à la fois douée et passionnée. Les échelles des bâtiments sont respectées et le style architectural du lieu, tout comme le matériel et les véhicules, sont conçus avec un très grand soin. Mais la principale différence réside dans la taille des cartes elles-mêmes. Chacune d'elles peut se mesurer aux scénarios les plus vastes du premier jeu. L'impact immédiat est que les ennemis sont encore plus nombreux et, du coup, plus durs à surveiller. Mais cela veut dire aussi que les objectifs et les chemins pour y parvenir sont à la fois plus vastes et moins évidents. Le résultat est un jeu plus long sur chaque terrain. Pour parler du niveau des missions, disons qu'elles peuvent rivaliser avec les plus complexes de Beyond The Ennemy Lines. C'est d'ailleurs peut-être là le principal défaut du soft : dès le premier scénario, on se retrouve face à de grosses difficultés qui disparaîtront un peu pour monter ensuite crescendo. En gros, je m'y suis moi-même bien cassé les dents et je conseillerais aux nouveaux venus d'acquérir le jeu de base, qui n'a d'ailleurs pas vieilli d'un poil.

Réservistes.....

Contrairement à ce qui avait été annoncé, il y a quelque temps, l'add-on n'introduit pas de nouveaux hommes à pro-



■ JOUABLE SUR **P200** ■ EDITEUR **EIDOS INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **PYRO STUDIOS ESPAGNE** ■ TEXTE ET VOIX **VF**



8 missions d'une grande complexité et d'une très grande taille.



Les développeurs se sont fait un point d'honneur de respecter l'architecture de l'endroit et de l'époque .

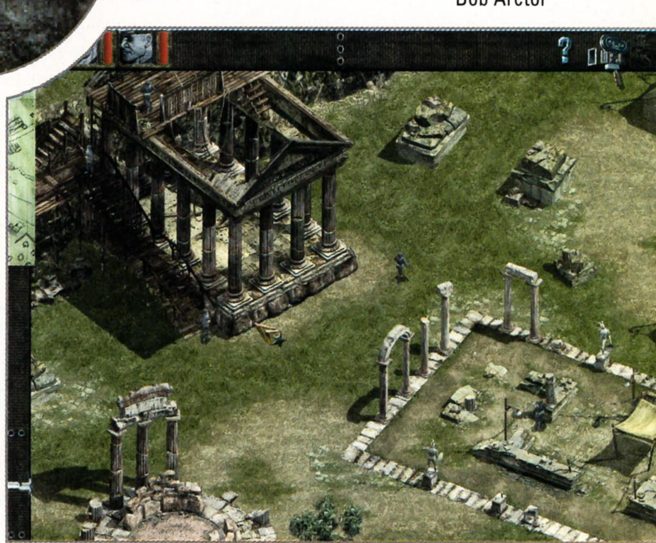
La question de l'add-on

Vendu 249 F et sorti en magasin avant le test, Le Sens du Devoir a fait preuve d'une des plus grandes discrétions et nous a pour ainsi dire bien feintés, au point qu'on pouvait se poser quelques questions quant à sa qualité, en se remémorant la sortie surprise du désastreux Conquest Earth. Toutefois, après quelques (très longues) heures de jeu, il s'avère que cet add-on ne pêche ni dans la durée, ni dans la qualité. En effet, les missions sont énormes et très soignées, chacune d'elles recelant des ressources et des tactiques en grand nombre. Reste la question du prix (250 F) Soit, les scénarios sont un peu moins nombreux que ce que le joueur moyen était en droit d'attendre, mais ils sont tous estampillés de la patte du développeur ibérique qui n'a pas l'air décidé à laisser échapper des titres bâclés. À partir de là, tout est affaire de goût et de passion.

prement parler. En revanche, dans certaines missions, on pourra profiter des ressources de 2 personnalités de la résistance, dont une jolie Hollandaise pleine de charme que les Allemands aiment à suivre du regard. En jetant un coup d'oeil sur la vieille garde, on s'aperçoit que leur sac à dos est rempli de quelques nouveaux icônes. En effet, tous (ou presque) sont nantis de nouvelles capacités. Tout d'abord, on note la présence d'une pierre qui peut être jetée par-dessus un obstacle. Le bruit attire alors l'ennemi et peut servir, le cas échéant, à l'éloigner de vous. Autre nouveau venu, le paquet de cigarettes qui, posé à terre, bien en vue de l'ennemi, fera accourir l'Allemand fumeur trop content de l'économie réalisée (0,12 deutsche mark à l'époque). Côté armes, notons la présence de chloroforme et de matraques, pour un seul but : la neutralisation de l'ennemi.

En effet, la nouvelle possibilité de Commandos est certainement la gestion des Allemands inconscients. Disons le tout de suite, ces gars-là n'ont pas une boîte crânienne très solide. À dire vrai, un simple coup suffit à les faire tomber dans les pommes. Mais voilà, par la suite, on doit faire face à un des plus gros problèmes de l'histoire des Commandos, à savoir la gestion du stock d'Allemands évanouis. On pourrait bien sûr placer ces corps frêles en petits tas, ou alors tout simplement les transporter dans un entrepôt allemand dont les gardes sont dans les vapes, avec le risque qu'ils se réveillent et gueulent comme des putois. La solution évidente consiste à se servir des toutes nouvelles menottes que deux de vos hommes ont en leur possession, afin de prendre des otages. Les possibilités ainsi atteintes sont extraordinaires. Tout d'abord, vous pouvez télécommander votre propre Allemand et lui faire exécuter des choses inavouables, tant que vous le gardez dans une zone de contrôle (nouvelle zone bleue). Vous pouvez aussi le pousser à trahir son camp. Bien entendu, il lui sera impossible de mener des actions offensives puisque vous l'aurez désarmé au préalable. Il est aussi envisageable que l'espion profite de l'uniforme du prisonnier au lieu d'aller renifler dans les paniers à linge teutons. L'otage ne pouvant distraire que des individus inférieurs ou égaux en rang, on préférera capturer un officier pour peu qu'il y en ait se baladant dans la région. L'Intelligence Artificielle est aussi un poil meilleure, certains ennemis pourront même reconnaître les espions déguisés et se poseront davantage de questions avant de faire feu. La gestion des élévations est elle aussi mieux foutue, et le soldat de la Wermarcht n'hésitera plus avant de grimper quelque part pour vous rejoindre et vous conter fleurette.

Bob Arctor

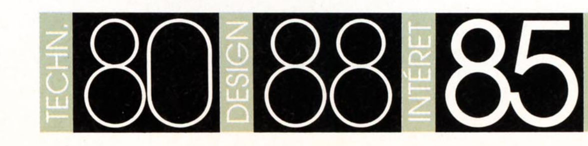


Combats dans les chantiers archéologiques.

- \+ Les graphismes somptueux, comme d'habitude.
- \+ Un produit « stand alone ».
- \+ Les missions d'un très grand intérêt ludique.
- − On aurait pu souhaiter encore plus de nouvelles armes.

EN DEUX MOTS

Le Sens du Devoir est un add-on très réussi. Le relatif petit nombre de missions est largement compensé par la qualité de celles-ci. Toutefois, je déconseillerais - malgré la présence de missions d'entraînement - ce jeu à un néophyte, qui devra auparavant se faire les dents sur le premier jeu.





Ce volet ressemble à un Lands of Lore 2 dégagé de tout bug et lourdeur. Le grand public a enfin droit d'apprécier LoL à sa juste valeur.





Lands of Lore 3

Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Gladstone, après les ouvertures des passages dimensionnels. Tant pis pour eux, ils ne vous appréciaient pas à votre juste valeur.

Difficile de se faire une opinion sur Lands of Lore 3. Ça fait maintenant presque quatre jours que j'y joue en continu, et j'essaie encore d'entrevoir ses qualités et ses défauts. Je suis planquée à mon bureau, espérant que Moulinex oubliera de me demander mon texte. Pas de bol, à croire que tout le monde s'est donné rendez-vous derrière mon dos. Et ça y va, les commentaires : « Ouah, il est pourri ton jeu, t'as vu le graphisme et l'interface ? Plus vieux, on peut pas faire ! » Et moi qui voulais me faire oublier ! C'est clair, les éclats de voix vont attirer le chef.

Réchauffé

Si pourri que ça, Lands of Lore 3 ? Ma foi, on peut pas dire que les développeurs se soient cassé la tête sur le moteur. Ils ont repris l'ancien, histoire d'amortir les quelques années de développement qu'ils avaient investies dessus et l'ont un peu amélioré pour montrer qu'il y avait eu une évolution. J'avoue qu'ils ont plutôt raté leur coup. C'est l'ancien moteur tout craché. Le graphisme n'a pas beaucoup progressé. Certes, l'accélération 3D permet d'afficher des textures plus jolies et des effets de lumière plus sympas, mais on retrouve encore le décor faisant tapisserie et les fonds repoussants. En plus de ça, ils nous font le coup de la continuité… « Ouais, vous comprenez on veut que le joueur retrouve les sensations de LoL 1 et 2, du coup on a intégré des monstres et des niveaux des anciens jeux ». Vous trouvez pas que c'est la solution de facilité ? Pourquoi se casser la tête à créer un jeu totalement nouveau, alors qu'il suffit de repomper ce qui a été fait auparavant. Pour le 2, on nous avait vanté sa grande originalité et son scénario du tonnerre. Cette fois-ci, je me demande bien quel va être leur slogan de vente.

Parce que question originalité, alors là c'est franchement le néant. Même le scénario manque d'imagination par rapport au 2. Une vague histoire de faille dimensionnelle permet de retrouver les mondes de LoL 2, avec des nouveaux comme la maison hantée. Je me pose encore la question : pourquoi une maison hantée ? C'est clair, tous ses défauts donnent raison aux commentaires perfides qui jaillissent derrière mon dos, mais pourtant j'y joue sans me lasser. Alors, il ne peut pas être si nul que ça.



▲ À croire que South Park a fait des émules. Après les dindons mangeurs de chair, voici les poulets cracheurs de feu. Idéal pour ceux qui aiment le poulet grillé.

Assaisonné

On a beau le trouver en dessous de tout techniquement, il faut reconnaître que ce nouveau héros est attachant. Copper, pour les intimes, est un bâtard royal dracoïde. Pris à parti par la population humaine de Gladstone, il lui faut prouver son innocence en ce qui concerne le meurtre de son père, et retrouver son âme. La maniabilité est excellente. Les combats, autant magiques que physiques, s'effectuent très simplement. Les mouvements se font sans à-coup et sans difficulté. Les épreuves que votre jeune ami traverse sont enfin intéressantes. On ne bloque plus sur des sauts presque impossibles. Oubliés les puzzles hallucinants ou les objets à garder obligatoirement sur soi pour progresser. Maintenant, tous les artefacts importants sont pris en compte dans votre inventaire, sans occuper de place. Les casse-tête à résoudre sont enfin compréhensibles à



▲ *Non, ce n'est pas un putois volant comme beaucoup l'ont cru. Cette fouine est mon familier, que m'a gentiment prêté une guilde. Chaque guilde en propose un pour vous aider dans vos quêtes. C'est le seul compagnon qui égaiera vos soirées.*

Un monde populaire

Le monde de Gladstone est un lieu de passage priviligié. Outre les habitants (et les habitantes en petite tenue), ses failles dimensionnelles offrent des rencontres exotiques et charmantes. Dragon mal luné ou femelle perverse, vous ne manquerez pas de compagnie.

qui fait preuve d'observation et de logique. Certes, on a toujours les dédales de couloirs avec les passages d'équilibriste, mais ils se sont réadaptés à votre héros. Il faut encore trouver tel objet pour ouvrir telle porte, mais il suffit de se montrer malin pour y arriver. Et en plus, affrontements, passages délicats et puzzles sont bien intercalés. On a ainsi un scénario sans originalité, mais à rebondissements, qui ouvre grand les portes à notre imagination.

Retravaillé

Lands of Lore était à l'origine un jeu de rôle. Mais au fur et à mesure des suites, il se transforme petit à petit en un véritable jeu d'aventure pour grand public. Les éléments du jeu de rôle sont bien incorporés dans le LoL 3 ; mais comme ils évoluent automatiquement, ils empêchent le joueur de créer un personnage bien à lui. Les quatre guildes proposées permettent d'étendre les capacités de son héros, mais sans choisir lesquelles. Comme la progression en niveau ne souffre pratiquement pas du nombre de guildes auxquelles Copper appartient, le joueur intelligent (est-ce vous ?) s'inscrira à toutes. Les quêtes qu'elles ordonnent ne dévient pas du scénario. Du coup, sans même vous en rendre compte, vous les résoudrez en progressant tranquillement. L'interactivité est aussi limitée que dans la plupart des jeux d'aventure. Les dialogues se déroulent sans que vous agissiez dessus. Les seules actions que l'on vous demande sont de combattre et d'observer. On est bien loin des spécificités des jeux de rôle. Malgré tout, le scénario n'est pas trop linéaire. Le fait de pouvoir revenir dans des lieux déjà visités, et de faire de Gladstone votre campement évitent tout ennui. Les ennemis sont nombreux et demandent régulièrement d'adapter vos tactiques. Les décors sont beaucoup moins monotones qu'auparavant et évoluent dans le temps.

Cuisine pour tous ?

Lands of Lore 3 ressemble de très près au 2. Attendez ! Ne partez pas, je me suis mal exprimée : il ressemble à ce qu'aurait dû être LoL 2. La plupart des réserves que j'émettais sur le 3 se sont peu à peu levées. Je sais, son graphisme est bien pourri. Même les voix et les dialogues sont toujours aussi niais. Mais la musique est cool et le scénario, certes sans originalité, est bien construit. Bien que ressemblant fort à un remake de superman sans collant rouge, il nous entraîne sans aucun mal à la suite du jeune Copper. On est loin d'un Might & Magic, mais ce produit s'adresse avant tout au grand public.

On a un scénario sans originalité, mais à rebondissements, qui ouvre grand les portes à notre imagination.



Il lui est parfaitement adapté, et ne pensez pas qu'il y ait une note de mépris dans ce que je viens de dire. Les hard core gamers n'y trouveront pas leur compte. Vrai faux jeu de rôle, il ne comporte ni assez d'éléments de rôle, ni assez de puzzles pour les satisfaire. Certains plats sont meilleurs réchauffés. Il semblerait que, pour Lands of Lore, ce soit aussi le cas.

Kika



▲ *L'interface est presque identique à celle de LoL 2. Le nouveau journal de bord énumère tous les événements et les objets que vous rencontrez dans le jeu. C'est une aide qui se révèle fort efficace pour connaître les sorts et fabriquer ses potions.*

- \+ La maniabilité du héros.
- \+ Un personnage attachant.
- \+ Une interface très explicite.
- − Les dialogues, toujours niais et intéressants.
- − Le graphisme atroce.

EN DEUX MOTS

Après la déception du Lands of Lore 2, on ne pouvait pas avoir pire. Ce Lands of Lore 3, bien que fait de bouts de LoL1 et 2, s'en sort pas mal du tout. Surtout tourné grand public, il devrait effacer la mauvaise impression que nous avait laissé son prédécesseur.



WipEout 2097

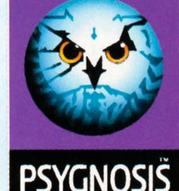


G-Police

Newman Hass



avec



& joystick



sur le









O.D.T. *F1 97*



3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MAI 1999. GAGNEZ 60 JEUX PAR SEMAINE

GRAND CONCOURS



240 JEUX PSYGNOSIS pour votre PC



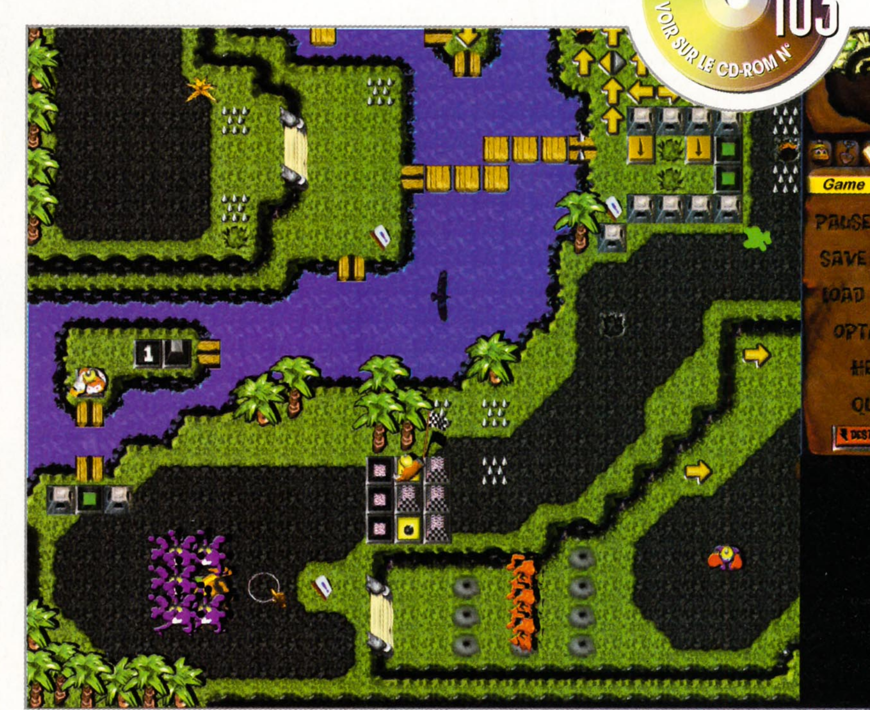
JOUABLE SUR P166 32 MO RAM — EDITEUR MICROÏDS — DÉVELOPPEUR MONOLITH ÉTATS-UNIS
TEXTE VF ET VOIX EN GRUNTZ — NBRE DE JOUEURS SEUL OU EN RÉSEAU

95/98

Les casse-tête vidéo foisonnaient, aux balbutiements de l'informatique familiale, et cela pour une raison évidente : l'intérêt n'y est pas fonction du graphisme. Pour cette même raison, le genre se meurt aujourd'hui. Voici Gruntz : le dernier des Mohicans.

Gruntz

Puzzle/Casse-tête pour tout public - PC CD-Rom



▲ *Certains passages sont limite plate-forme. Ils sont loin d'être les plus intéressants, mais ça change les idées et ça n'est jamais trop difficile.*

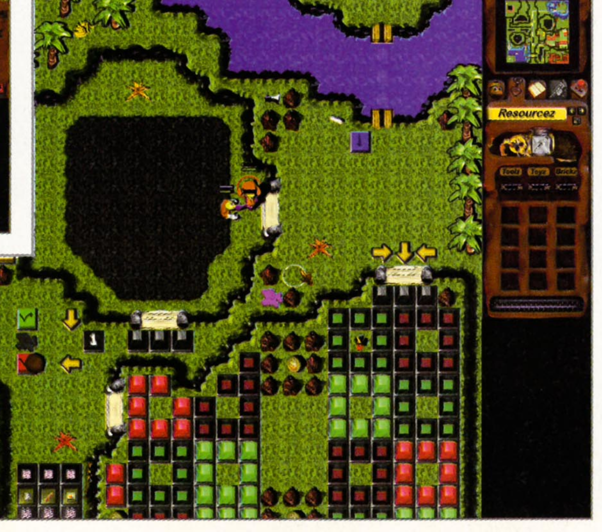


REMARQUE :

Gruntz propose également un mode réseau, mais qui ne m'a pas convaincu du tout. Alors voilà, il existe mais ne présente, à mon avis, qu'un intérêt anecdotique.

« Jeux & Stratégies ». Ah bon sang, ce qu'elle me manque cette revue, surtout le numéro double d'été. Encore aujourd'hui, je reste boulimique des casse-tête et c'est avec beaucoup de jalousie que je vois tout ce qui se développe sur Gameboy ; les fameux « kobokos » dont les Japonais sont si friants (Hexite, le petit dernier sur Gameboy Color, est une merveille). Bon, sur PC rien depuis Oxyd et Lemmings. Et puis voilà Gruntz. Un principe intelligent, riche et original, des personnages attachants, un univers cohérent. Les Gruntz doivent rentrer chez eux. Dans chaque niveau est caché un objet (un bout de coquillage) qui, une fois qu'on le rapporte au Gruntz en chef, vous téléporte au niveau suivant. Chaque Gruntz (on en joue plusieurs simultanément, exactement comme les unités d'un jeu à la Warcraft) peut porter à la fois un unique outil et un unique jouet (il y a deux familles d'objets). Si un Gruntz, qui portait déjà un outil, s'empare d'un nouvel outil, l'ancien est détruit. Idem pour les jouets. Ils ne peuvent jamais poser ou échanger un objet. Et c'est autour de ce principe qu'est construite la majorité des énigmes. Question : « Comment finir ce niveau dans lequel je me retrouve au final, face à un rocher qui me bloque le passage et que pour le casser, il ne me reste qu'une paille et un ballon ? ». Réponse : « Vous vous êtes planté, recommencez ». Autre clé pour s'en tirer : faire coopérer ses Gruntz, combiner leurs actions en temps réel. L'interface est d'ailleurs très pratique. Gruntz inclut des dizaines d'objets : armes et boucliers de différente puissance ; pelles, gantelets de force (pour casser les rochers) ; bouées, truelles et sacs de ciment (pour construire des murs), etc. Les adversaires ont un comportement, une « personnalité » prédéterminée et reconnaissable à leur couleur : certains sont couards, d'autres n'attaquent qu'en supériorité, d'autres encore volent votre objet et vous attaquent avec ce dernier, etc. Vous pouvez alors imaginer les infinies possibilités d'un principe aussi riche et creusé. Pourtant, après une semaine de frénésie, Gruntz a fini par me lasser. On avance dans un didacticiel excellent. On pige tout bien progressivement comme il faut. Les énigmes se corsent, se combinent, s'enrichissent régulièrement, jusqu'à atteindre un niveau très intéressant… et puis le palier. Les niveaux finissent par se ressembler : les designers de niveaux utilisent paresseusement les mêmes astuces ludiques et ne se montrent plus à la hauteur de leur jeu. Bah, une semaine de délicieuse prise de tête, c'est toujours ça de pris.

monsieur pomme de terre



Quand un Gruntz (allié ou adverse) meurt, il se transforme en " goo ", mot que l'on peut traduire littéralement par " chiasse ". Outillé d'une paille, un Gruntz peut boire le goo ; quatre flaques absorbées permettent de faire naître un nouveau Gruntz. ▶

+ Des personnages et un univers très attachant.
+ Ça fourmille d'idées nouvelles : Gruntz est une petite claque ludique.
+ La bande son est tordante et très variée.
- Des énigmes qui arrêtent de se renouveler vers la moitié du jeu. Quel dommage !

EN DEUX MOTS

Une semaine de joyeuse prise de tête garantie aux amateurs du genre. Par contre, l'inspiration des designers de niveaux finit par s'essouffler vers la moitié du jeu.



GENERATION 32 Mo

GRAPHICS BY rage 128 ATi

Processeur ATI RAGE 128
Fabuleux accélérateur graphique 128 bits 3D, 2D et DVD !

- 3D foudroyante en 32 bits
- Jusqu'en 1920 x 1440 en 32 bits
- Décompression DVD/MPEG-2 100% matérielle
- Moteur optimisé OpenGL 1.2 avec pilote ICD
- Déjà prêt pour DirectX 7 et Windows 2000
- AGP 2X

RAGE FURY 16 Mo
Version OEM uniquement

RAGE FURY 32 Mo
Version OEM uniquement

RAGE FURY 32 Mo TV-Out
Versions OEM & Retail

RAGE FURY 32 MB TV-Out



Cartes en version OEM : Pour activer la décompression MPEG-2 100% matérielle, le logiciel **ATI DVD Player** 3.0 (ou supérieur) commercialisé séparément est indispensable. Revendeurs, contactez votre grossiste ATI.

www.atitech.com

© Copyright ATI Technologies Inc. 1999 - Photos non contractuelles

« Small Soldiers », ce film raté, aura au moins eu l'avantage de donner un prétexte aux gens de 3DO pour sortir la suite de leur jeu le plus inventif de l'année dernière : Army Men.

Army Men II

Shoot'em up pour tous joueurs - PC CD-Rom





Dans la série « j'aime ce jeu et je ne comprends pas pourquoi », Army Men, premier du nom, figure en bonne place dans ma liste, à côté de Space Simulator, Gettysburgh et Riverworld (ok, ok, je déconne). En fin de compte, il faut bien avouer que le premier volet m'avait surpris par son originalité, et par des missions et des niveaux très réussis, quoiqu'un rien compliqués pour ma poire. En définitive, voilà ce qui me plaît le plus : je peux tuer, cramer, torturer et faire fondre ces bouts de plastique, sans que l'on me traite de sauvage ou de gégéniste. Car à l'instar du premier épisode, les protagonistes d'Army Men s'avèrent être des soldats de plastique dans la plus grande tradition de Toy Story. Du coup, personne ne peut les plaindre, personne ne s'intéresse à leur sort, en bref, tout le monde s'en fout. N'est pas Albanais qui veut. J'en profite pour ouvrir une parenthèse : petit, déjà, je posais une cinquantaine de ces petites soldats inanimés. Pour une raison inexplicable, certains (les Américains) étaient verts, et d'autres (les Allemands) bleus. Chose étonnante, ces derniers brûlaient plus facilement, tandis que les verts avaient un meilleur goût... Longtemps, j'ai cherché une quelconque signification à cet état de fait, sans succès. Enfin, qu'importe...

« J'aime ce jeu et je ne comprends pas pourquoi... (Détendez-vous, je déconne.) »

Le plastique, c'est esthétique

Pour ceux qui ont manqué le premier épisode, sachez que l'aspect de ces soldats est dû au fruit du hasard, ou plutôt de la fainéantise d'un graphiste qui a laissé la texture par défaut de 3DS Max, en trouvant que c'était mignon. C'est ainsi que le concept du jeu, qui devait être un Canon fodder-like, a été concu. Commençons donc par les mauvaises nouvelles : l'un des plus gros défauts de ce deuxième volet concerne très certainement le graphisme. En effet, celui-ci n'a pas l'air d'avoir évolué d'un iota en un an. À croire que 3DO avait autre chose à foutre que de bidouiller ses moteurs. Tiens, on me précise que si, en fait : ils ont beaucoup travaillé sur Meridian 59. Cela confirme bien ce que je disais une phrase plus haut... Toujours est-il qu'à de très rares exceptions près (explosions, mouvements un peu plus fluides), rien n'a changé. C'est bien dommage, on aurait pu souhaiter un déluge d'effets de lumière, de détonations, et autres délices à la sauce Direct 3D, mais non, rien de rien. Programmeurs et éditeurs fainéants, allez donc crever. Mais fort heureusement, il en est autrement du design des niveaux, non seulement aussi chiadés que leurs prédécesseurs, mais bénéficiant en plus d'un gros boulot de créativité. Preuve en est les décors du monde « réel », très inventifs et qui, plus que décoratifs, servent le gameplay.



▲ Des décors faits pour être détruits.



▲ Des cinématiques dignes de " Pixar "... Euh, j'y vais peut-être un poil trop fort, là.



L'évier, le Verdun des petits soldats en plastique. ▶

En avant !

Army Men II n'oublie pas sa vocation première : être un jeu d'action situé entre un Cannon fodder et un Diablo (si, si, souvenez-vous de la manière dont on joue à Diablo). Vous allez incarner Sarge, un chef d'escouade dirigeant des hommes à travers des territoires hostiles, et tuer vos adversaires en vous précipitant sur les power-up pour vous armer ou vous équiper. Les scénarios sont nombreux, et se situent dans des lieux des plus éclectiques. D'autre part, chaque niveau est divisé en plusieurs parties, en fait autant de tâches à remplir avant de passer à la suite. Army Men (I) avait pris le parti de jouer sur un contexte réaliste en plongeant ses petites figurines dans des lieux classiques, tels que des déserts, des bayous et autres théâtres d'opérations standards. Army Men II nous prend au dépourvu : dès le premier scénario, ce principe est pris à contre-pied, puisque nous

95

■ JOUABLE SUR **P200 32 MO RAM** ■ EDITEUR **3DO STUDIOS**
■ DÉVELOPPEUR **3DO STUDIOS** ■ TEXTE ET VOIX **VF**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6
MODEM DIRECT	2



Nos exploits sont bercés par des valses viennoises. On aurait préféré des morceaux de Vulcain ou Thiéfaine... mais bon.



nous réveillons à la tête d'une escouade postée sur les hauteurs d'une table de cuisine. En effet, par le miracle de la téléportation (qui a fait les beaux jours de Scotty, cette vieille pédale farceuse aussi écossaise que Jean-Marie Tjibaou), nos troupes se trouvent plongées dans un monde réel. Parfois bloquées au gré des missions, elles tenteront tant bien que mal de rejoindre une fois pour toutes leur lieu de villégiature, situé non loin de Portnawac Land. Seulement voilà, leurs ennemis héréditaires, les soldats bruns, sont toujours debouts, commandés de main de maître par un tyran moustachu, mélange savant d'un Staline (pour la moustache et le côté dictatorial) et d'un Irakien (pour l'aspect beauf). Tout ceci ne sera que prétexte à des missions dignes d'un film ramboïsant (délivrer un camarade d'un camp de prisonniers, faire sauter un bâtiment, s'évader en courant après un train, empêcher la destruction d'un pont) qui, placées dans un contexte « plastique », deviennent soudainement assez poilantes. Les références aux films de guerre classiques ne manquent pas non plus. Preuve en est la trame du sixième scénario, où votre chef vous envoie exécuter un colonel renégat très charismatique, qui a pété les plombs au fin fond de la jungle. Contrairement au premier épisode, on trouve souvent des moyens détournés de finir une mission. D'ailleurs, chaque niveau recèle des caches et des « passages secrets », et regorge de trésors militaires. Dans ces derniers, on trouve bien des dangers : des engins piégés, et autres mines, bien sûr, mais aussi des atrocités du quotidien, telles que des plaques chauffantes, des éviers, ou encore des cafards qui, eux, sont restés à l'échelle. À bon entendeur...

La colline des hommes perdus

Le comportement des hommes a lui aussi évolué. L'I.A., notamment celle qui s'occupe du pathfinder, est plus apte à gérer des groupements d'hommes. Les ennemis tireront modérément à la grenade, au risque d'atteindre leurs troupes, et on verra apparaître les principes du camouflage et de l'embuscade, chez les gens d'en face. Les troupes obéissent d'une façon immédiate au leader, et s'exposent beaucoup moins aux tirs ennemis, n'hésitant pas à prendre position pour se défendre au mieux. La gestion (bien confuse) des touches de mouvements du premier volet a été refaite.



▲ *Un pont trop éloigné.*

Du côté des power-up et équipements, on rencontre bien des nouveautés, comme un mortier plus facile à utiliser, une loupe grossissante, de la dynamite, ainsi que nos copines les mines, les grenades, les roquettes, et j'en passe. En fait, la plus grosse nouveauté apparaît dans le rayon véhicules, que nous retrouveront au grand complet, de la jeep au tank, agrémenté d'un bateau de patrouille côtière, qui nous donnera (enfin) le pouvoir de traverser l'eau pour aller d'une berge à l'autre, tout en mitraillant sur les côtés.

Un dernier mot sur la musique, particulièrement mal choisie. Pèle-mêle, on y trouve des morceaux de classique (t'a raison David, c'est libre de droits) assez mal venus. Nos exploits sont donc bercés par des valses viennoises. On n'aurait pas pu faire pire, sauf peut-être en incluant quelques morceaux de Vulcain, de Thiéfaine, ou d'Erik Satie.

Bob Arctor



▲ *Cafards et cancrelats.*

+ L'idée de base, toujours aussi séduisante.
+ Les niveaux, très très bien conçus.
- Un moteur graphique moribond.
- Une belle musique de daube.

EN DEUX MOTS

En faisant abstraction du moteur vieillot, et du gameplay, peu innovant par rapport au premier jeu, il s'avère qu'Army Men II est toujours aussi bien élaboré, en ce qui concerne l'intérêt des missions. Ses nombreux clins d'œil, ses niveaux situés dans le monde « réel », et ses petits potentiels stratégiques en feront un jeu à acquérir pour les fanas du premier volet.







JOUABLE SUR P200 32 MO RAM · EDITEUR ACCLAIM
DÉVELOPPEUR CHARYBDIS ÉTATS-UNIS · TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	4

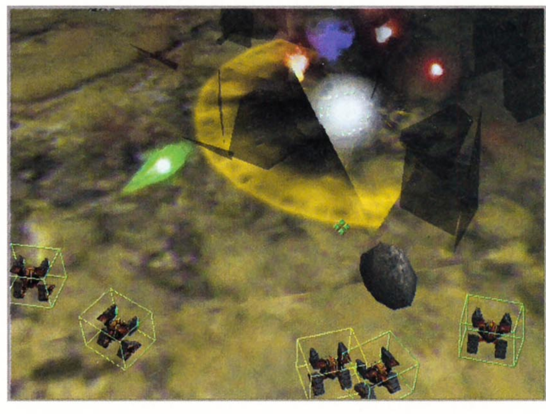


joystick 103 — À VOIR SUR LE CD-ROM N°

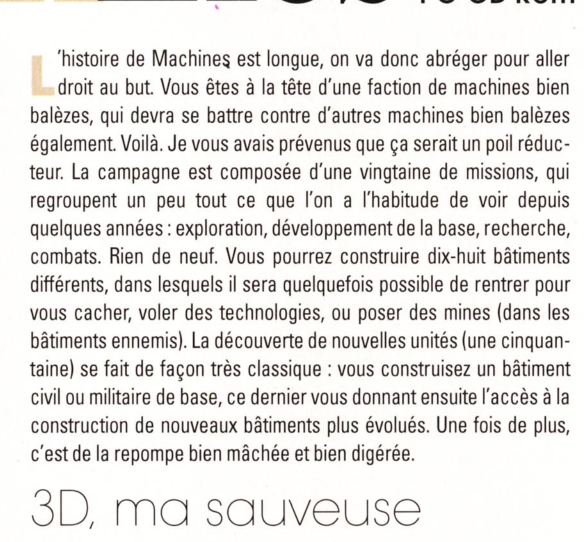
Après la mode des stratégies temps réel en 2D, les 3D commencent à faire leur apparition, pour le plus grand bonheur des services marketing. Cela a commencé le mois dernier, avec le très bon Warzone 2100. Ça continue aujourd'hui, avec le bien moins bon Machines.

Machines

Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom



L'histoire de Machines est longue, on va donc abréger pour aller droit au but. Vous êtes à la tête d'une faction de machines bien balèzes, qui devra se battre contre d'autres machines bien balèzes également. Voilà. Je vous avais prévenus que ça serait un poil réducteur. La campagne est composée d'une vingtaine de missions, qui regroupent un peu tout ce que l'on a l'habitude de voir depuis quelques années : exploration, développement de la base, recherche, combats. Rien de neuf. Vous pourrez construire dix-huit bâtiments différents, dans lesquels il sera quelquefois possible de rentrer pour vous cacher, voler des technologies, ou poser des mines (dans les bâtiments ennemis). La découverte de nouvelles unités (une cinquantaine) se fait de façon très classique : vous construisez un bâtiment civil ou militaire de base, ce dernier vous donnant ensuite l'accès à la construction de nouveaux bâtiments plus évolués. Une fois de plus, c'est de la repompe bien mâchée et bien digérée.



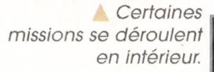
3D, ma sauveuse

Le jeu est entièrement en 3D, accéléré Direct 3D qui plus est. Il est ainsi possible d'effectuer des rotations et des zooms avant-arrière d'un simple mouvement de souris. La perspective est par contre bien faiblarde, et l'angle de vue est proche de celui d'un Myth II. Le manque de recul se fait sentir, c'est con. Par contre, l'animation des unités (mouvement des pattes des araignées, rotation des chenilles) est bonne, de même que celle des bâtiments (pompes, derricks, ventilateurs, fumée sortant des usines). Le graphisme est également très correct, en particulier lorsque l'on zoome au maximum sur les objets. Seul le terrain est décevant, car on discerne nettement les raccords de textures. Les explosions et les effets de lumière sont bien jolis, avec des effets de souffle et des projections de débris un peu partout. Une option marrante permet de passer en vue subjective, en rentrant dans un engin à la manière de Battlezone. Pas très utile, mais bon.

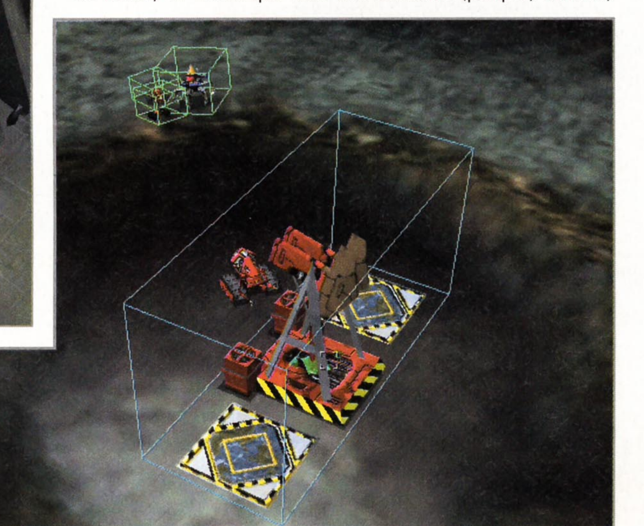
Intérêt, ma tueuse

L'intelligence de l'ordinateur est tout ce qu'il y a de plus banal. On peut même la qualifier de moyenne, lorsque l'ordinateur s'obstine à vous envoyer des unités, à l'assaut les unes des autres. Aussitôt produites, aussitôt envoyées, alors qu'un petit regroupement leur permettrait d'être plus efficaces. Le path-finder des unités est particulièrement crispant, car la plupart du temps complètement largué lorsque que le chemin se complique un poil. Quelquefois, il faut s'y reprendre à plusieurs fois avant que les ordres de déplacement soient pris en compte. De même, en cas d'attaque, il se peut que certaines unités proches de l'action ne réagissent pas, alors que d'autres plus éloignées se précipitent au combat. Bref, c'est bien bizarre. L'interface de commande est particulièrement mal foutue, car peu intuitive et assez peu lisible. Reste le jeu en réseau, qui autorise quatre pélerins en local ou sur Internet. Mouais, à part sa 3D, on ne peut pas dire que Machines soit particulièrement excitant. Warzone, bien que moins joli, avait au moins le bon goût d'apporter des idées nouvelles.

Fishbone



▲ Certaines missions se déroulent en intérieur.



Il faudra forer pour obtenir des ressources. ▶

+ Le graphisme et l'animation 3D
- Aucune originalité
- Déficiences d'IA et de path-finder

EN DEUX MOTS
Un jeu de stratégie temps réel 3D qui n'apporte rien, excepté un graphisme 3D honnête.



TECHN. 70 · DESIGN 75 · INTÉRÊT 67



L'EXPRESSION « REALITE VIRTUELLE » VA PRENDRE TOUTE SA SIGNIFICATION.

PC JEUX FÉV 99

"Fly! se devrait d'être plus réaliste que n'importe quel simulateur de vol (...) l'environnement graphique laisse présager du meilleur dès les premières secondes de vol."

MICRO SIMULATEUR AVRIL 99

"Les programmeurs ont poussé les détails à un niveau jamais constaté dans un simulateur civil."











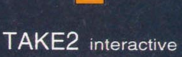










Jeux concours, Solutions, Indices, Nouveautes et Problèmes techniques 7/7 24/24:
Serveur vocal: 08.36.68.57.75*
Serveur minitel: 3615 code TAKE2*
Site officiel FLY!: www.iflytri.com

Fly! est une marque déposée de Terminal Reality. Terminal Reality est une marque de Terminal Reality Inc. Gathering of Developers et godgames sont des marques de Gathering of Developers Inc. Toutes les autres marques et noms sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. 1999 Gathering of Developers, Inc. 1999 Take 2.

Cessna A Textron Company
TRI TERMINAL REALITY INC.
Gathering of Developers
TAKE2 interactive

■ JOUABLE SUR P II 300 ■ EDITEUR ACCLAIM ■ DÉVELOPPEUR PROBE ETATS-UNIS
■ NBRE DE JOUEURS 1 ■ TEXTE ET VOIX EN TOUTES LANGUES, AU CHOIX (DONT LE FRANÇAIS, ŒUF CURSE)





C'est un petit jeu. C'est moche à dire, mais c'est comme ça. Rien de honteux, rien : XG2 est un jeu de course du futur, comme on en a vu défiler une grasse ribambelle depuis Mega Race.

Extreme-G2

Arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom



Aujourd'hui, sur PC, le haut du pavé est tenu par WipEout, Rollcage, et Deathkarz, qui ont fini par détrôner POD. Alors à quoi bon sortir un jeu qui n'apporte rien de neuf, et qui est globalement inférieur à beaucoup de ses concurrents déjà présents sur le marché ? Ça me déprime pour Acclaim, rien que d'écrire ces lignes. XG2 s'était déjà fait méchamment moucher à sa sortie sur N64 : mauvais jeu, mauvais gameplay, techniquement très en deçà des possibilités de la machine, finalement moins bon que le premier. Dur !

Et voilà ce même XG2 qui revient au casse-pipe sur PC. Le plus gros handicap de cette version concerne toujours le gameplay (difficile à traduire en français « gameplay » : ça met dans le même sac la jouabilité, le plaisir de jouer et les sensations que procure le jeu). Oui, le gameplay donc. Par exemple, on récupère des armes, très jolies, et elles ne servent pratiquement à rien. Le mortier vise toujours à dix mètres de l'objectif. Les missiles arrière sont pratiquement inutilisables, tant il est impossible de voir quoi que ce soit dans le minuscule rétroviseur. Les mines sont systématiquement évitées par les adversaires. Tout laisse penser que ces armes sont juste un prétexte à une démonstration de jolies explosions en 3D.

Les sensations de vitesse, elles, sont bien rendues, idem pour l'inertie plutôt réaliste (quoique futuriste) des motos. Par contre, le graphisme est un peu pauvre, dépassé. Bref, j'ai bien rigolé, mais pas longtemps ; une poignée d'heures de jeu, et XG2 retourne à sa boîte, sagement rangé, prêt à prendre la poussière dans mon étagère.

monsieur pomme de terre

REMARQUE :
La version N64 proposait une option multijoueur jusqu'à 4 en écran splitté. Elle semble avoir été gommée ici : je n'y ai retrouvé que les options de jeu solo.



Gadget vital dans les tunnels obscurs : les phares. Ici, c'est un bonus qui se récolte exactement comme les armes. L'effet est plutôt réussi. ▶



▲ *Même si le graphisme est sommaire, ça bouge plutôt bien, à condition de posséder un bon CPU. Une carte 3D, même excellente, ne suffira pas cette fois à vous sauver la mise : PII 300 minimum. Oui, c'est beaucoup pour bien peu.*



▲ *Impossible de viser une vache géante dans une boîte à chaussures avec leurs cochonneries d'armes. Vraiment le plus gros ratage du jeu.*

+ Sensations de vitesse, de relief et d'inertie réussies.
- Armes inutiles ou inutilisables.
- Quoi de neuf ? ... rien de neuf !

EN DEUX MOTS

Un petit jeu de courses de motos du futur, sans grande qualité, technique ou ludique. Il lui sera difficile de se tailler une place parmi la concurrence féroce.





CYBORG 3D
Digital Stick



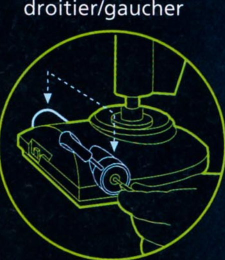
Réglage de la longueur de la tête



Réglage de l'angle de tête



Manette des gaz avec position droitier/gaucher





Ajustement de la taille de la main

Fonction twist 3D





X36

Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner une autre dimension à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.



Cyborg 3D Digital Pad

Manette à technologie digitale programmable pour PC.



PC Dash

Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.

X6-33m

Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC

transecom une société du groupe ®  Saitek™

Renseignements au 01 39 86 96 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr
http://www.saitek.com

Brochure gratuite sur simple renvoi de ce coupon à TRANSECOM,
12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes,
95140 GARGES LES GONESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom ....
Adresse ....
....
Date de naissance ..../..../....
Configuration matériel ....
....

J 05/99

Alien versus Predator nous permet de nous glisser dans la peau d'un Space Marine, d'un Alien, ou d'un Predator. Si on calcule bien, ça fait trois bonnes raisons de se faire massacrer avec panache, dans la joie et la bonne humeur.





▲ Le face-hugger reste l'ennemi le plus redoutable : il est rapide, petit, grimpe partout, et vous tue en un seul coup.



Alien vs Predator

Chasse aux cafards pour tous joueurs - PC CD-Rom

« Ok, Marine, votre mission est d'inspecter la colonie de LV-426, et de sécuriser la zone. Je vous rappelle que nous sommes sans nouvelle de la vingtaine de familles qui habitent les installations, et qu'il nous est important de savoir si nous avons juste affaire à un mauvais fonctionnement de leur émetteur, ou s'il s'agit d'une situation plus sérieuse. »

La voix du lieutenant s'éteint dans mon autocom, et je me retrouve seul, dans un des couloirs de la colonie des terra-formateurs.

« Prudence Marine, je détecte des mouvements rapides qui vont dans votre direction. »

Ce tocard a raison ; trois points s'affichent sur mon détecteur de mouvements, et ça a l'air de cavaler sec dans le couloir en face de moi. D'un coup, je me recule contre le mur, et j'épaule mon pulse rifle. La porte s'ouvre violemment, et une forme d'un gris froid fond sur moi à une vitesse effrayante. Pas le temps de poser des questions, je lui envoie une rafale en pleine poire. La chose se retrouve projetée au sol, et, bien qu'elle n'aie plus de tête, continue à sauter sur le sol comme un jouet de celluloïd, en lançant des coups de queue meurtriers tout autour d'elle.



▲ Il existe plusieurs sortes d'Aliens. Attention, « sortes », pas « espèces », puisqu'à chaque hôte différent, correspond une nouvelle espèce. Ici, nous avons un Alien-Guerrier, conçu pour protéger de près une Reine.



▲ Les xénomorphes ont la fâcheuse habitude de vous tomber littéralement dessus !

Merde, cette saloperie est pleine d'acide, et mon armure commence à dérouiller ! J'ai à peine le temps de lever les yeux, que la porte s'ouvre de nouveau dans son sinistre fracas, pour me dévoiler deux de ces saloperies. Cette fois-ci, j'envoie aux deux cafards une de mes grenades pour les calmer. L'explosion les démembre, et quelques fragments s'écrasent autour de moi, sans pour autant m'exposer aux jaillissements acides.

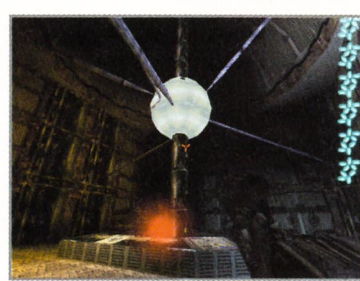
Mon armure est HS, je suis à une douzaine de mètres de cette immense porte, et mon détecteur recommence à s'illuminer de mille feux…

Question d'ambiance

La majeure partie du jeu se déroule sur un LV-426, aussi appelé Acheron par les intimes. Cette petite planète rocheuse, proche de Zêta II Reticulli, est battue par les vents, et ne représente rien de très particulier, si ce n'est qu'un vaisseau, de civilisation inconnue, a eu l'idée saugrenue de s'écraser à sa surface. Le vaisseau était plein



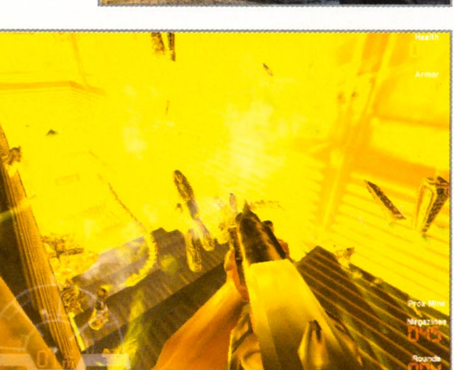
Le plus dur, dans les tirs de barrage, c'est d'éviter l'acide.



d'œufs de Face-Huggers, incubateurs organiques de ce que l'on appelle un « Xenomorphe », plus connu sous le sobriquet d'« Alien ».

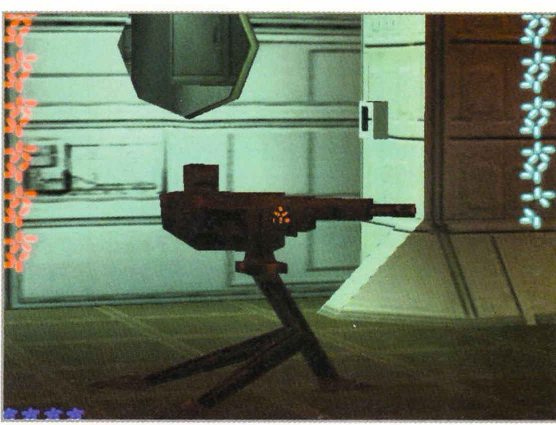
L'action commence au moment où la colonie, qui est sur place pour prendre les précieux œufs, se fait un peu dépasser par les événements, et surtout contaminer, puis envahir, par les Aliens. Moralité : la Terre envoie ses Marines, la reine Alien envoie ses guerriers et ses ouvriers, et, pour embellir le tout, des Predators souhaitant passer un peu de bon temps à chasser du guerrier, tapent l'incruste.

L'intrigue du jeu est très « calquée » sur l'ensemble des films de la Fox. Aussi, pour les rares qui ne les ont pas vus, il sera encore temps de vous y mettre, histoire d'augmenter vos chances de survie. L'action se déroule autant en intérieur qu'en extérieur, et les ambiances du Sullaco (le vaisseau des Marines), de Gate-Away Station (la station orbitale où Ripley fait des rêves rigolos), de Fury 161 (la planète bagne), ou encore la colonie de LV-426, sont assez bien restituées. Vous remarquerez, lors des progressions dans les différents tableaux, plusieurs traces de luttes et de combats, des trous dans les parois et le sol des couloirs, dus à l'acide répandu des xénomorphes. Vous visiterez des endroits accidentellement plongés dans une effrayante obscurité, après qu'un des membres du personnel de la base visitée a eu la bonne idée de mourir,





Non seulement le champ de perception de l'Alien est plus large, mais sa capacité de voir l' « aura » de ses victimes lui permet de savoir à combien d'ennemis il a affaire.



Les tourelles laissées par les Marines pour interdire les accès sont le cauchemar des Aliens et des Predators : elles vous flinguent en moins de deux ! Notez que si un homme passe dans le champ, ça sera tant pis pour lui.

en répandant ses intestins sur l'interrupteur de tout le système d'éclairage du corridor. Évidemment, la plupart des sources d'éclairage marchent quand elles ont le temps, et une multitude de zones d'ombre seront propices à faire une bonne quantité d'embuscades. Bien qu'ils ne soient pas extrêmement détaillés, par souci de jouabilité, les décors sont correctement utilisés. En effet, les zones d'ombres, les projecteurs, les recoins, corniches, piliers et autres architectures sont habilement exploités pour « noyer » le joueur dans le milieu oppressant de ce futur pourri. Les bruitages sont très fidèles à ceux des films, avec des portes qui font bondir dès qu'elles s'ouvrent, et des armes qui crachent plus de tripes que de projectiles. Par-dessus cette mécanique, ajoutez le bruit incessant des Aliens collés au plafond et le ricanement des Predators, et l'ambiance sonore sera très efficace pour vous mettre dans le bain.

Casting

Bien qu'on puisse jouer un Space Marine dans ce jeu, son intérêt principal réside surtout, je le disais au début, dans la possibilité d'incarner au choix Alien ou Predator. Chacun des protagonistes a ses forces et ses faiblesses, et, globalement, dans le cadre du jeu en mode solo, les créatures sont toutes relativement équilibrées. Chacun des guerriers a sa propre philosophie du combat, et il est impossible d'adopter un jeu similaire, d'une créature à l'autre. Le Predator comptera sur son camouflage, et ses différents capteurs et armes lui permettront de viser sa cible de loin. Le Marine comptera sur son arsenal lourd pour faire des zones d'interdiction, grâce à ses tirs en rafale et à ses explosifs, tandis que l'Alien comptera sur sa vélocité, et sur sa capacité de grimper sur n'importe quelle surface. Tous ces acteurs pourront user d'une deuxième vision, donnant ainsi un avantage certain dans l'obscurité. Certes, par rapport au Marine et à l'Alien, le Predator aura, lui, deux spectres de vision supplémentaires, permettant de localiser ses ennemis, ou collègues de travail. Une fois de plus, tout aura été mis en œuvre pour respecter l'esprit des films de la Fox : vous entendrez chacune des créatures ricaner, respirer, et gueuler, comme si les acteurs avaient été extraits de la bobine pour échouer dans le PC… Un régal.

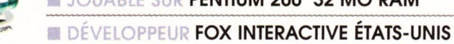
Tous ces protagonistes se jouent facilement. La prise en main est très correcte, et si les joueurs le souhaitent, ils peuvent changer facilement de contrôle en allant dans les options. À ce niveau-là, aucun problème, on entre dans le jeu comme dans du beurre.

Ouch !

Oui mais… Il y a quand même des pétouilles, voire des conneries, à l'intérieur du jeu. Pour commencer, celui-ci n'est pas





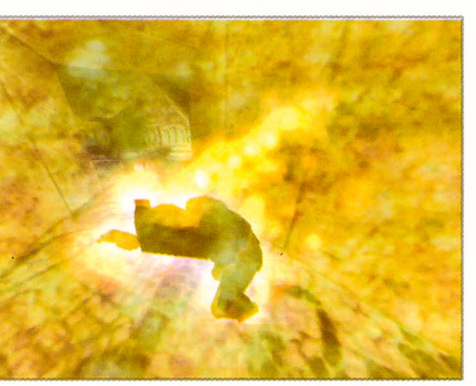


JOUABLE SUR PENTIUM 200 32 MO RAM ■ EDITEUR ELECTRONIC ARTS
■ DÉVELOPPEUR FOX INTERACTIVE ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 1 À 8

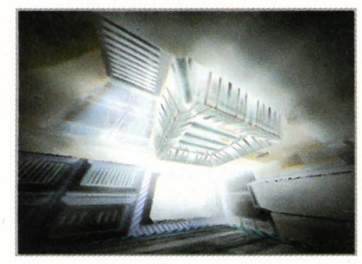
Alien vs Predator



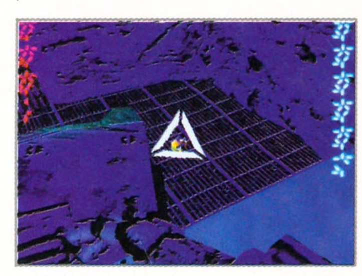
▲ Cerise sur le gâteau : voici l'arme développée par les humains à partir d'un Alien élevé sous couveuse.



▲ Ce qu'il y a de bien, contre les humains, c'est qu'ils ne sont nullement à l'abri de leur maladresse : les tirs fratricides sont courants. Ici, un Marine brûlé par un autre Marine.



▲ La vue de combat de l'Alien lui permet de voir dans l'obscurité totale. Cependant, il ne pourra plus distinguer les halos bleus générés par des créatures vivantes.



Même en train de cramer, un Alien, comme un Predator, reste une menace tant qu'il n'est pas par terre. ▶

vraiment à la hauteur, techniquement parlant. Certes, le moteur 3D fonctionne, mais il fait vraiment son minimum, et rien qu'au service du jeu. Certes, la souplesse acquise à travers la simplicité du moteur permet quelques audaces au niveau du décor, mais elle ne laisse pas entrevoir de grandes possibilités, quant à l'avenir des futurs niveaux réseau en perspective. Ce sera toujours amusant, mais on s'attendra relativement souvent à la même chose, c'est-à-dire un ramassis de bestioles qui tombera d'un faux plafond pour envahir le couloir. De plus, le jeu est desservi par son manque manifeste de lumière. J'explique : en vue normale, ça va, c'est presque beau. En revanche, dès que les protagonistes se mettent en vue nocturne ou amplifiée, les décors nous montrent tout le caca beurk des murs et des plafonds. Question texture, ça doit être moche en plein jour. Remarquez que si ça reste très gênant, un des mérites du moteur est de pouvoir éteindre le peu de lampes en état de marche en tirant dessus. Reste le drame du jeu : le système de sauvegarde. Il y a des moments où l'on se dit qu'il y a des gens , sur cette Terre, qui ont le chic de foutre en l'air quelque chose qui aurait pu être bien. Et uniquement en rajoutant le petit détail de merde. Un peu comme un cheveu sur la soupe (gras le cheveu, à la tomate la soupe; cf. « Metal Hurlant spécial Alien »), un sombre crétin nous balance un système de sauvegarde qui brille par son absence. Le joueur devra traverser vivant chacun des 32 niveaux proposés dans le jeu (10 niveaux pour l'Alien, et 11 pour le Predator et le Marine). Si vous vous faites buter à dix mètres de la sortie, vous aurez le droit de recommencer tout le niveau, comme un grand. Ce qui m'amène à parler du niveau de difficulté du jeu. Par rapport à ce système de sauvegarde, le jeu est beaucoup trop dur. On aurait presque souhaité des checkpoints, disposés à intervalles réguliers dans les niveaux traversés, comme dans n'importe quel jeu console. Mais les (ou le ?) développeurs auront donc préféré augmenter d'une manière très artificielle la durée de vie du jeu, en interdisant toute erreur au joueur, dans un même niveau. Selon les (le ?) responsables, l'objectif avoué est de mettre le joueur dans l'ambiance, en lui faisant craindre le pire pour son existence. Comme quoi, l'objectif est foiré, dans le sens où le joueur se contentera, lui, d'éteindre son ordinateur. On pourra toujours se consoler en se disant qu'un niveau moyen de Alien versus Predator représente une petite moitié d'un niveau d'un Quake-like quelconque, question de pas trop jouer avec les nerfs du joueur… Dans la mesure du possible.



Multimassacre

Reste la possibilité de jouer en multijoueur. Que ce soit en team, en coopérative, ou en deathmatch, les joueurs peuvent donc s'organiser à leur guise, et en exploitant les nombreuses et différentes tactiques offertes par les protagonistes. Le mode multijoueur regorge de richesses et de trouvailles, cependant elles dépendront surtout de l'astuce des joueurs. Comme il était dit plus haut, il ne faut pas être exigeant avec le moteur, qui fait son minimum pour servir le jeu. Certes, c'est très jouable, mais il ne faut pas s'attendre à des trouvailles, comme la capacité qu'ont les Aliens de se fondre dans le décor ou de courir dans un sous-plafond, et la faculté d'un Marine à poser des mines, à piéger des portes, ou à barrer un accès. Ceci dit, pour le peu qu'on y a joué, l'éclate était quand même au rendez-vous. Pour plus de détails, veuillez, Mesdames, Messieurs, consulter la rubrique rézo, qui se trouve un peu plus loin dans le magazine, en prenant soin de lire scrupuleusement les articles fort passionnants de mes collègues, et néanmoins amis.

Pete Boule



+ L'ambiance.
+ La diversité offerte par les différents personnages.
- Le moteur poussif (non, Fish, je parle du jeu, là, pas de ta Belle Moto).
- Cette philosophie de sauvegarde, bonne à être brûlée en place publique.

EN DEUX MOTS

Bien qu'Alien vs Predator soit mal servi par son moteur et par sa relative pauvreté graphique, il reste quand même un jeu agréable, fluide, assez souple, et bien sympathique côté ambiance. Dommage qu'il bénéficie d'un système de sauvegarde tellement pourri qu'il en enlève beaucoup d'intérêt. Heureusement que les heures d'éclate en rézo sauvent le tout.



SPECIAL 5ème ANNIVERSAIRE

Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

5 ANS
SUPER CADEAUX À SAISIR DANS NOS BOUTIQUES !

1 Coffret OLA ou 1 Kit MOBICARTE ACHETÉ...

OLA sur le réseau Itinéris
mobicarte
France Telecom

...EN CADEAU ! 1 Jeu Vidéo au choix* !

- *Jeu vidéo offert par Difintel-Micro .
- Parmi ceux proposés en magasin.
- Offre valable jusqu'au 10 juin 99. sur la gamme Ola et Mobicarte, hors pochette Mobicarte.

Vous aimez le jeu et vous avez des talents de stratège ?

Découvrez...

MAGIC L'Assemblée

La seule limite de ce jeu de cartes et de stratégie : votre imagination

...GRATUIT* !

Wizards of the Coast

Rendez-vous dans les magasins Difintel-Micro, un échantillon du jeu de découverte Portal* vous sera remis gratuitement sur présentation de cette annonce! Ce jeu de découverte pour 2 est la première étape dans le jeu !...

...A VOUS DE JOUER !

- * Dans la limite des stocks disponibles.
- Offre réservée à 1 jeu de découverte par personne (même nom, même adresse), sur présentation du magazine.
- Wizards of the Coast, Magic : L'Assemblée, et Portal : Second Age sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

-35F de REMISE* EXCEPTIONNELLE !

Dès votre 1er achat* sur présentation de ce magazine

*(valable sur l'achat d'un jeu vidéo d'occasion d'une valeur de 150 Frs minimum).

- Parmi ceux proposés en magasin.
- Offre valable jusqu'au 10 juin 99.
- Offre non cumulable.
- Sur présentation du magazine.

1/2 Heure de jeu en réseau OFFERTE* !



N°1 DU JEU EN RÉSEAU EN FRANCE

- Offre valable jusqu'au 10 juin 99.
- Offre non cumulable.
- Sur présentation du magazine.

A ne pas manquer... EN CADEAU !



pour l'achat d'un lecteur PHILIPS DVD
RECEVEZ* 5 FILMS DVD VIDEO
à choisir dans la sélection Warner Home Video

- Liste des lecteurs DVD concernés en boutique.
- Offre valable jusqu'au 10 juin 99.
- Offre non cumulable.
- Sur présentation du magazine.

* Photos non contactuelles.

* Dans les boutiques participant à l'opération.

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe ! + de 155 magasins

FRANCE

01	Belley	04 79 81 00 34
01	Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01	Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
02	Chauny	03 23 38 00 10
02	Soissons	03 23 59 18 18
05	Gap	04 92 52 72 74
06	Mandelieu	04 93 93 54 33
06	Menton	04 93 28 26 55
07	Annonay	04 75 32 42 53
12	Rodez	05 65 67 06 15
13	Aix-en-Provence	04 42 20 67 18
13	Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13	Istres	04 42 55 31 95
13	Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14	Bayeux	02 31 51 00 99
14	Honfleur	02 31 89 75 00
14	Lisieux	02 31 63 07 77
15	Aurillac	04 71 43 56 56
17	La Rochelle	05 46 51 86 86
17	Royan	05 46 22 15 04
17	Saintes	05 46 93 51 75
19	Brive	05 55 24 47 87
21	Dijon	03 80 70 15 79
22	Loudeac	02 96 66 02 05
24	Bergerac	05 53 73 30 28
24	Périgueux	05 53 53 55 54
25	Pontarlier	03 81 39 81 81
25	Montbelliard	03 81 94 17 09
26	Valence	04 75 78 09 68
27	Le Neubourg	02 32 07 00 35
28	Chartres	02 37 36 44 22
28	Chateaudun	02 37 44 92 00
30	Ales	04 66 52 44 66
31	Fenouillet	05 61 70 81 05
33	Arcachon	05 56 83 58 23
33	Bordeaux	05 56 79 05 52
33	Libourne	05 57 25 98 85
34	Agde	04 67 21 32 71
35	Fougères	02 99 94 21 00
37	Tours	02 47 75 50 01
38	Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38	Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38	Bourgoin	04 74 43 29 53
38	Grenoble	04 76 43 27 93
38	Voiron	04 76 67 46 95
39	Dole	03 84 72 68 67
39	Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40	Dax	05 58 56 29 03
41	Vendôme	02 54 67 00 90
42	St Etienne	04 77 49 00 69
43	Valse-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44	Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45	Orléans	02 38 62 76 76
47	Agen	05 53 77 38 39
47	Agen 2	05 53 77 28 08
47	Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
51	Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51	Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54	Nancy	03 83 30 45 67
55	Verdun	03 29 86 78 08
56	Locmine	02 97 60 01 57
56	Lorient	02 97 35 08 91
57	Forbach	03 87 88 67 16
57	Metz	03 87 74 65 70
57	Thionville	03 82 53 80 81
60	Beauvais	03 44 48 53 60
60	Chauny	03 44 43 73 42
61	Alençon	02 33 26 11 00
61	Argentan	02 33 67 29 00
61	L'Aigle	02 33 34 27 00
62	Calais	03 21 19 07 00
62	Lens	03 21 78 75 40
64	Biarritz	05 59 24 39 07
65	Lourdes	05 62 42 30 68
66	Perpignan	04 68 35 54 98
67	Haguenau	03 88 63 88 36
69	Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69	Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71	Digouin	03 85 53 75 73
71	Macon	03 85 39 09 52
71	Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71	Le Creusot	03 85 55 08 02
72	Le Mans	02 43 82 68 14
73	Chambery	04 79 62 27 22
74	Annecy	04 50 52 86 02
75	Paris 17ème	01 47 64 15 96
76	Rouen	02 35 73 68 50
77	Chelles	01 64 21 55 44
77	Fontainebleau	01 60 71 91 14
77	Lagny	01 64 12 34 81
77	Meaux	01 64 34 29 08
77	Nemours	05 53 77 28 08
77	Pontault Combault	01 60 29 53 76
78	Elancourt	01 30 13 87 30
78	Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78	Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78	Poissy	01 30 06 06 88
78	Versailles	01 39 24 13 00
79	Partenay	05 49 94 10 27
81	Albi	05 63 49 02 99
81	Castres	05 63 35 19 86
83	St Raphael	04 94 82 29 00
83	Toulon	04 94 91 17 91
84	Carpentras	04 90 60 10 11
84	Orange	04 90 34 47 13
84	Valréas	04 90 28 12 00
85	Challans	02 51 49 77 92
86	Poitiers	05 49 41 77 45
87	Limoges	05 55 33 74 43
89	Auxerre	03 86 72 95 60
91	St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92	Neuilly sur seine	01 47 45 17 97
92	Levallois Perret	01 47 48 05 93
93	Bagnolet	01 49 72 74 01
93	Livry Gargan	01 43 30 24 25
93	Montreuil	01 48 97 05 54
93	Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
93	Villemomble	01 48 55 21 69
94	Cachan	01 47 40 08 15
94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30
94	Maison Alfort	01 48 93 35 14
95	Argenteuil	01 30 76 17 17
95	Sarcelles	01 39 92 47 16
97	Guyanne	05 53 77 28 08
97	Cayenne	05 94 28 25 28
97	Fort de France	05 96 70 79 67
98	Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
- 3 magasins.

ESPAGNE
- 10 magasins.

BELGIQUE
- 1 magasin : Mons. 065 84 60 33

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
• Arles • Avalon • Castres 2 • Cherbourg • La Fleche • La Réunion • Langon • Laon • Marseille • Muret • Plaisir • Quimper • Romans • Sète • Villers Cotterets.

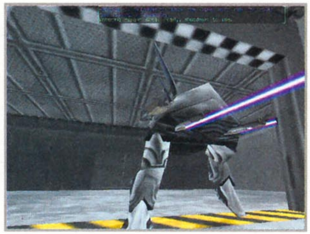
ITALIE
- 1 magasin : Turin.

MAROC
- 1 magasin : Casablanca.

PORTUGAL
- 1 magasin : Lisbonne.

esprit design

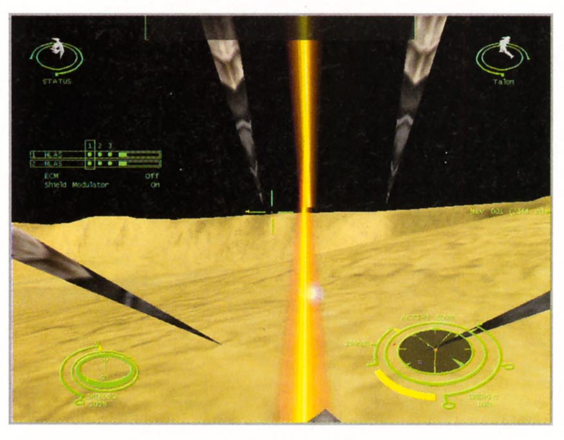




Le troisième volet d'Earthsiege, simulation de combats de robots géants, renommé entre-temps Starsiege (pour brouiller les pistes ?), nous arrive.

Starsiege

Jeu de combats de robots pour fanatiques de Mechwarrior et de Mangaman - PC CD-Rom





Au panthéon des éditeurs souffrant des plus grands retards dans la parution de jeux, on pourrait citer Sierra comme grand gagnant, entre Pro Pilot, Red Baron II, Half-Life, et Earthsiege 3. Sans rire, je ne sais pas bien ce qui se passe dans la mégapole Cendant. C'est à se demander s'ils n'ont pas une grosse cave où ils entreposent programmeurs et jeux. Starsiege est tout droit inspiré de séries comme « Macross ». Le jeu de robot est un art, très japonais dans l'âme : on a découvert dans le passé des titres prestigieux, tels que la série des Mechwarrior, ou plus récemment Heavy Gear. À ce titre, ses deux concurrents (Microprose et Activision) devraient sortir de nouveaux volets de leurs jeux le mois prochain. À croire que Dynamix se l'est joué à la loyale en attendant ses concurrents, alors qu'il semblait quasiment terminé il y a quelques mois. Pour la petite histoire, Starsiege utilise le même moteur que celui de Tribes.

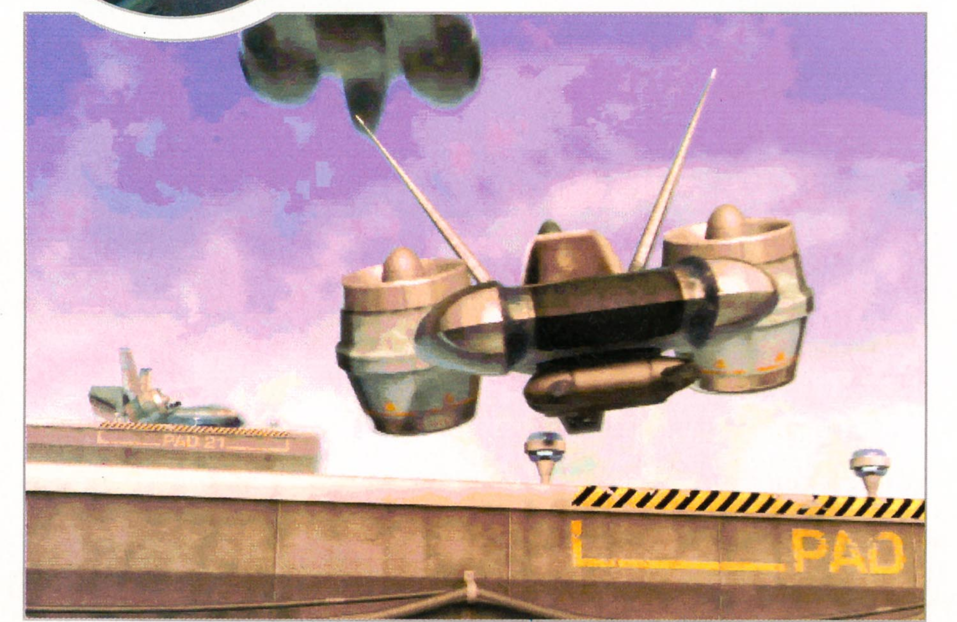


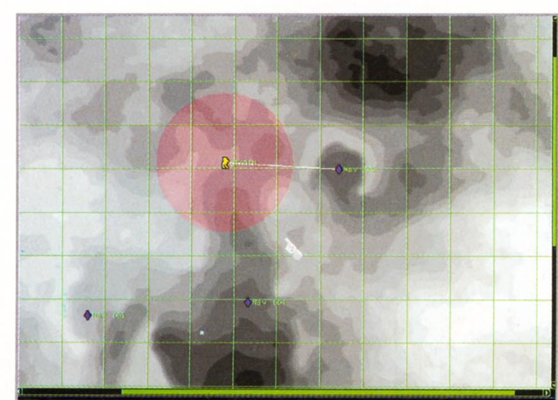
Histoires de rien

Je vous passe rapidement l'historique du monde. Contrairement à la série des Mechwarrior, qui profitait des licences Fasa et du background des jeux de plateau dont il est directement tiré, le background de Starsiege, très conséquent, mérite un Oscar dans le créneau très peu recherché de l'histoire chiante. En effet, une foule de détails narrant des batailles gigantesques, des aventures coloniales, et autres contes spatiaux standard, n'arrivent pas à nous faire oublier que dans l'essentiel, on trouvera deux races antagonistes, les Cybrides et les Humains (impériaux et... rebelles), aux technologies bien différentes. Dès le départ, Starsiege s'est éloigné de ses concurrents directs par l'originalité et la diversité des véhicules qu'il propose. C'est fort heureusement toujours le cas. Ainsi, nous allons pouvoir nous mettre aux commandes des engins les plus hétéroclites, allant du robot au tank. Au fur et à mesure, nous pourrons obtenir du matériel et bidouiller les robots, afin de les personnaliser tant dans le look que dans les fonctionnalités. Certaines sont d'ailleurs intéressantes. En effet, notons le pouvoir qu'ont nombre d'entre eux de se rendre invisibles à la sauce Predator. L'effet est prononcé avec une carte graphique accélératrice : en mode software, on croirait juste se trouver en face d'un gros bug de texture.

Un look japonisant

Côté graphismes, on nage en plein look manga. En effet, les textures des bâtiments et des robots donnent l'impression d'avoir été tout droit tirées d'Appleseed. Les robots sont un modèle d'originalité quant aux formes, et les Cybrides ont certainement été conçus par un H.G. Giger sous amphétamine. Personnellement, je suis un fan du look cybride qui, des deux, est celui qui en jette le plus en soirée. L'animation de ces derniers, particulièrement exemplaire les verra successivement rouler, marcher et évoluer sur les aspects les plus abrupts du terrain, comme si de rien n'etait. De l'extérieur du moins. Côté paysages, on trouve une dizaine d'environnements planétaires différents, tous plutôt bien soignés et réalistes. Le moteur gérant le jeu permet de percevoir le paysage jusqu'à une distance impressionnante. C'est d'autant plus agréable qu'enfin un jeu de ce type





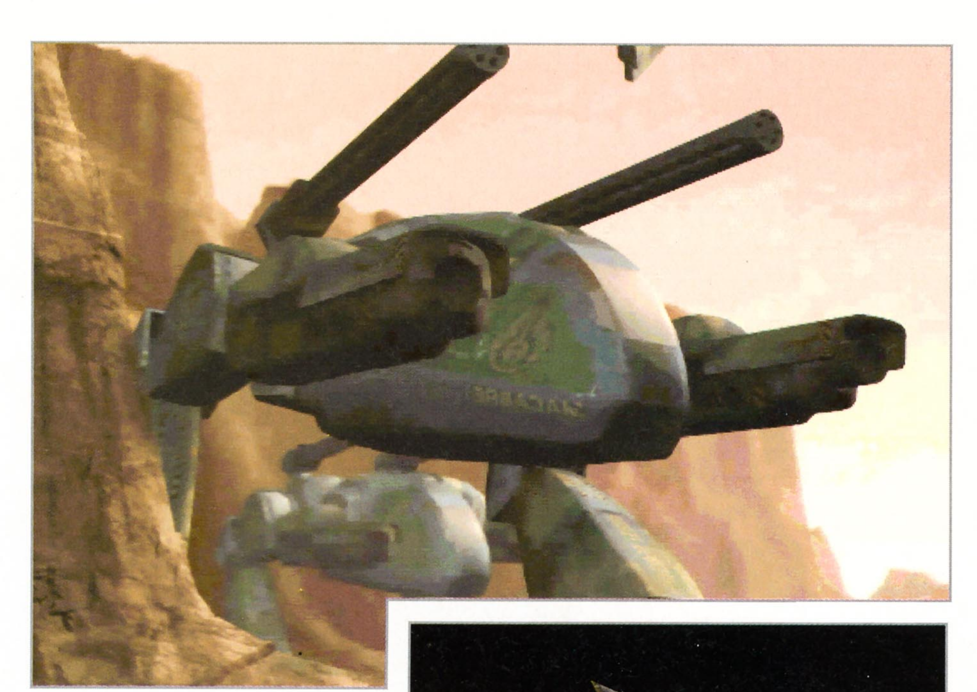




JOUABLE SUR **P2 300** | EDITEUR **SIERRA** | DÉVELOPPEUR **SIERRA/DYNAMIX ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VO**

MULTIJOUEURS

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	20
MODEM DIRECT	oui
INTERNET SERVEUR	20



Dommage que le jeu ne ressemble pas aux cinématiques !



vont à plus vive allure. Question I.A., ça laisse un peu à désirer. En effet, on trouve quelques anomalies de comportement qui me font penser aux pires simulateurs de vol. Deux robots se courent l'un après l'autre, en cercle, tentant vainement de se happer la queue... Si j'ose dire... Le cercle vicieux sera brisé d'une manière standard, c'est-à-dire en faisant demi-tour. La chose est un rien lassante, et à quelques reprises, je me suis surpris à bailler. L'intérieur du Mech est tout ce qu'il y a de plus simple. À peu de cas près, c'est bien laid. Heureusement, le Head up display est un modèle d'ergonomie. D'ailleurs, il est possible d'en changer la couleur, et même de la bidouiller, en rajoutant ou retirant des cadrans. Une possibilité bien sympatoche, qu'on souhaiterait voir plus souvent. Les scénarios sauvent Starsiege. Tout d'abord, on distingue deux campagnes dans les deux camps principaux, Cybrides et Humains. Les missions de chacune d'elles sont vraiment différentes, tant dans les possibilités tactiques qu'elles offrent que dans leurs objectifs. Un mot sur le script des missions, assez bien réalisé, plus précisément dans le comportement des alliés, si comportement il y a. Au fur et à mesure que les campagnes avancent, il est possible de recruter des collègues aux mines des plus patibulaires.

Net Bang Party

Le jeu réseau est aussi un gros morceau de bravoure de Starsiege. Mais la place manque, et je vous invite plutôt à consulter la bêta version du jeu, faite dans Joystick il y a quelques mois. Sachez toutefois que les champs de bataille sont très bien choisis, que les affrontements à dix par camps sont drôles, et que la fourberie est au rendez-vous, à l'instar de Tribes. On y trouve également de nombreux modes de jeu. J'allais oublier le plus important pour nous, pauvres joueurs français : les pings un peu hauts, étrangement bien supportés par Starsiege, et la désynchro, qui n'a pas l'air d'être un phénomène connu chez le monsieur. Alors, pourquoi se priver d'une réussite ? De même, le jeu réseau s'installe indépendamment du reste.

Bob Arctor

propose des armes tirant à grande distance. Les effets de tir et d'explosion sont au rendez-vous, allant du meilleur au pire. En effet, les tirs de quelques armes sont pour le moins minimalistes question look. Pire, les sons accompagnant ces armes, d'une pauvreté rare. À propos de pauvreté sonore, il est amusant de noter que Mark Hamill a fait des voix dans ce jeu. Je serais bien curieux de voir combien il touche à chaque fois qu'il bosse dans le jeu vidéo, et si les ingénieurs du son lui demandent d'imiter le sabre laser (moi, je le ferais). Question hardware, on ne gère que quelques cartes vidéos pour l'instant, en sus de l'Open GL. Parmi celles-ci, figurent la Riva TNT et la Voodo II. D'autres drivers sont en cours de développement. Côté performances, le jeu est rapide, et ce, même en mode software. Avec un PII 266, on s'en tire fort honorablement. Dans le mode non accéléré, on reconnaît bien là le boulot de Dynamix et de ses amas de pixels. Heureusement, de nos jours, on trouve les 3Dfx sous les sabots des chevaux...

Starsiege est la tête de pont d'une invasion comprenant aussi Heavy Gear II et Mechwarrior III.

Prise en main de Golgoth 31

Contrairement à Mechwarrior où, pour arriver à ses fins, il faut apprendre à désolidariser le torse du reste du corps, les programmeurs de Earthsiege ne se sont pas trop foulés, puisque seules les armes tournent suivant l'orientation donnée par un collimateur monté dans le casque. La prise en main est donc très facile, aucun apprentissage n'étant requis pour foncer dans le tas. Un rien dommage : le simple fait d'arriver à coordonner tirs et mouvements dans Mechwarrior II était à la fois une victoire personnelle et une marque de fierté que je conserve encore jusqu'à maintenant. Les combats en eux-mêmes prennent différentes formes : tirs distants pour affaiblir l'ennemi, rentre-dedans histoire de lui péter les structures, et autres formes de harcèlement éloignées. Ici, on ne gère pas l'échauffement des armes et des moteurs. Ça tombe bien car les robots proposés



Création du personnage principal. Ici, les Humains (tous des Californiens).



Le Mechwarrior humain basique : une sale gueule qui donne des envies de destructions.

- \+ Le design de nombreux Hercs.
- \+ Le mode réseau, vraiment puissant.
- − Les sons, de mauvaise facture.
- − Le background, chef-d'oeuvre d'inutilité.

EN DEUX MOTS

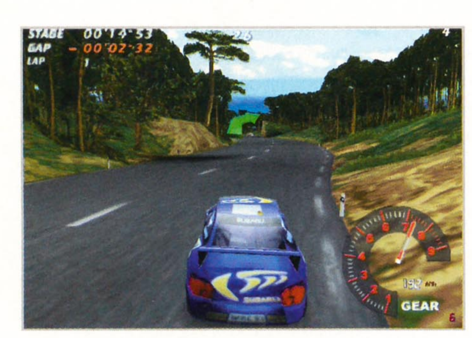
Starsiege est un bon jeu de robots en solo. Les campagnes sont vastes et le design des véhicules novateur et intéressant. Avec un graphisme qui a la tête largement au-dessus de l'eau, les fanatiques risquent d'être comblés. En réseau, par contre, Starsiege tire, tout comme Tribes, son épingle du jeu, avec un gameplay fabuleux.





■ JOUABLE SUR RIEN ■ EDITEUR INFOGRAMES ■ TEXTE ET VOIX VF BEAUF
■ DÉVELOPPEUR WHITE PARK BAY SOFTWARE QUELQUE PART

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	2
INTERNET IP	4



Quelle est la différence entre un hit sur PlayStation et une daube sidérale sur PC ? Aucune. Ils portent tous les deux le même nom. En fait si, il y en a une. L'un a été testé avant sa sortie dans les magasins, l'autre après.

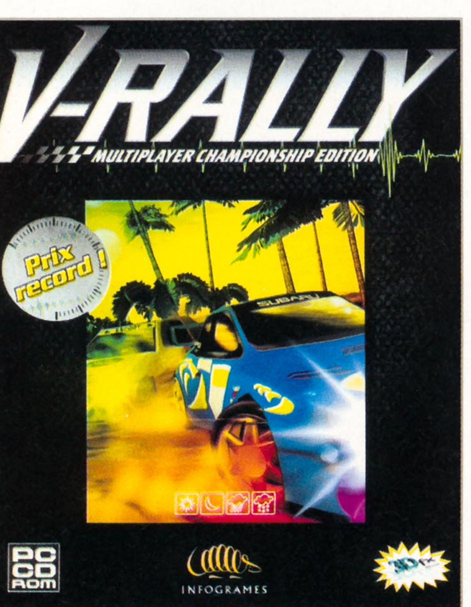


V-Rally

Course de rallye mal finie pour pigeons de Somalie orientale - PC CD-Rom



▲ Méfiez-vous, ça n'a pas l'air mal, mais c'est vraiment nul.



▲ Pour être sûr de ne pas acheter ce jeu par erreur, nous vous montrons la boîte de V-Rally.

Laissez-moi vous raconter une jolie histoire. L'autre soir, alors que je me trouvais dans mon parking, rentrant chez moi après une pénible journée de boulot (vers 15h), j'ai aperçu un truc qui dépassait légèrement de la poubelle commune. Comme les gens jettent tout et n'importe quoi, je me suis approché pour voir s'il ne s'agissait pas par hasard d'un machin utile à récupérer. Après tout, il n'y a pas de petites économies. Bref, j'ouvre le couvercle, et qu'est-ce que je vois ? …la boîte de V-Rally, version PC. Bah merde, c'est bizarre, d'habitude les éditeurs nous envoient les jeux avant qu'ils ne sortent dans le commerce, et là, on n'a rien vu passer à la rédac'. Un oubli sûrement, cela peut arriver à tout le monde. J'ouvre la boîte, le CD est à l'intérieur. Hum, c'est con, le gars a dû jeter son jeu par erreur, alors qu'il pensait jeter la litière du chat. Une inversion sûrement, cela peut arriver à tout le monde. Bref, je me dis que je suis sacrément chanceux d'avoir récupéré le truc avant que les éboueurs ne passent. Hop, je le mets dans mon sac, et je me précipite chez moi pour l'installer, chanceux que je suis. Et puis, la version PlayStation était tellement bien, à ce qu'il paraît.

Grandeur et foutage de gueule

Bon, je ne vais pas faire durer le suspense. Le graphisme est dépassé, la réalisation est pitoyable, la sensation de pilotage





merdeuse (un parpaing est plus amusant à conduire). Bref, pas la peine de vous expliquer en long, en large et en travers, les tenants et les aboutissants de cette supercherie. Croyez-nous sur parole, ça fera gagner du temps à tout le monde. Finalement, le mec qui a jeté V-Rally, c'était pas une erreur. Reste le problème, qui se pose de plus en plus souvent ces derniers temps, des jeux qui se retrouvent dans les rayons avant d'être testés par les magazines. L'objectif est évident, on essaye de vous prendre pour des cons, et nous avec. C'est pourquoi, et on ne le répétera jamais assez, méfiez-vous de ces jeux qui apparaissent comme par miracle chez les revendeurs. 9,9 fois sur 10, vous pouvez parier sur la tête de votre hamster qu'il s'agit d'une daube. Bon, il est vrai que ce… machin est vendu 199 F seulement, mais c'est toujours 199 de trop.

Fishbone

+ C'est grâce à des jeux comme ça qu'on apprécie les autres.

− Tout le reste.

EN DEUX MOTS

Méfiez-vous, les arnaques volent bas cette année.



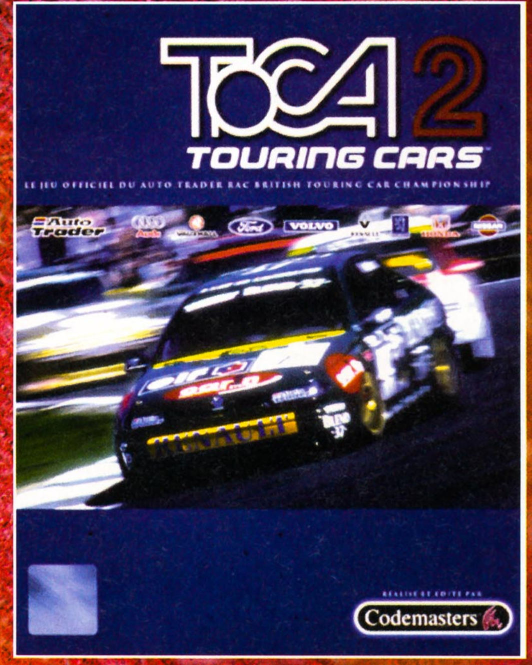
1 AN DE joystick + LE JEU

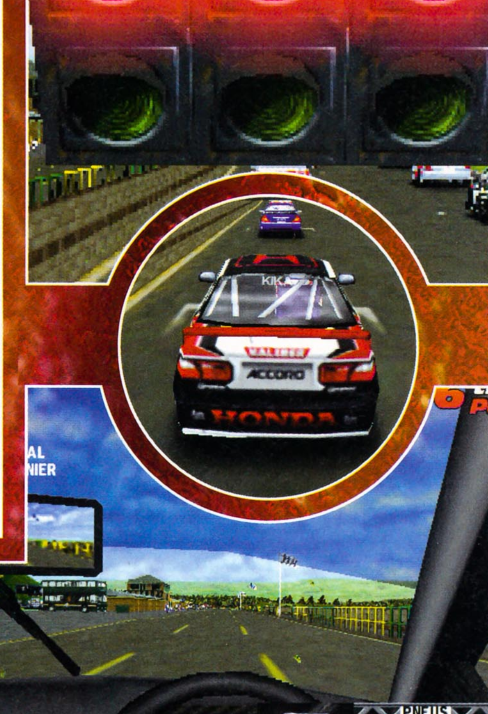
TOCA 2 TOURING CARS

11 NUMÉROS DE JOYSTICK 418 F
+ LE JEU TOCA 2 TOURING CARS 349 F
SOIT UN TOTAL DE ~~767~~ F
POUR VOUS 509 F

PRÈS DE **34%** DE RÉDUCTION

SOIT UNE ÉCONOMIE DE **258 F**







OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP2 - 59718
LILLE
CEDEX 9

Oui, je profite de votre super-offre **« 1 an (11 nos) + le jeu *TOCA 2 TOURING CARS* »** pour m'abonner à Joystick, au tarif exceptionnel de 509 F seulement au lieu de 767 F, **soit 258 F d'économie !**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
Carte bancaire n° : └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘
Date d'expiration : └┴┘ └┴┘

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ....
Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19 └┴┘
Ordinateur : ....

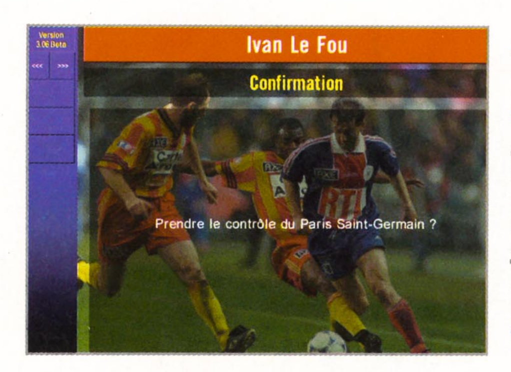
Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 nos de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu TOCA 2 TOURING CARS, au prix de 349 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST327

98

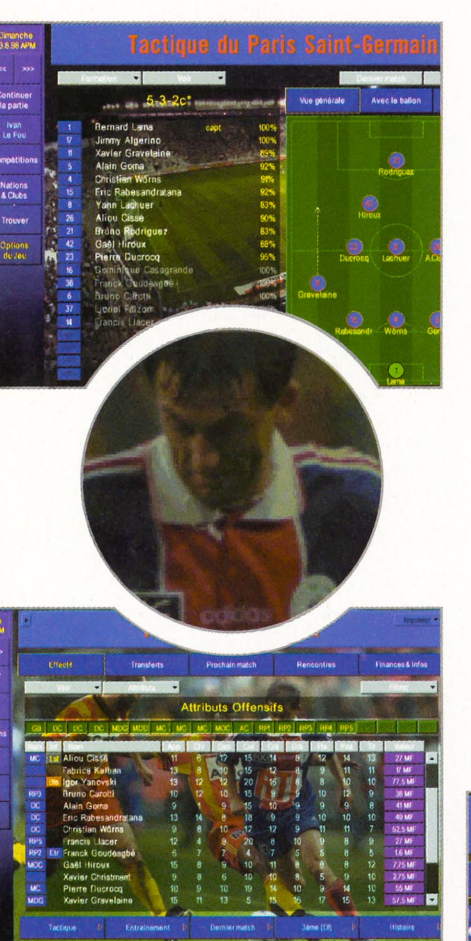
■ JOUABLE SUR **P233 32 MO RAM ET 500 MO DE DISQUE DUR** ■ EDITEUR **EIDOS**
■ DÉVELOPPEUR **SPORTS INTERACTIVE** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **16 (LAN OU HOT SEAT)**



« Votre mission, si vous l'acceptez, est simple : il s'agit de faire descendre le PSG en seconde division d'ici la fin de l'année. Vous pourrez compter sur l'aide de l'ensemble de l'effectif, mais si vous échouez, nous nierons toute implication dans cette affaire »
(Michel D., C+, ou B- suivant les cas).

L'Entraîneur 3 : Saison 98/99

Manager de foot réservé aux passionnés - PC CD-Rom



Ce n'est plus un club que je gère, mais une clinique spécialisée. ▶

Eh oui, tout arrive ! ▼

Il est revenu, le temps joyeux des ludiciels de simulation de gestion et management de club professionnel de football (ou LGMCPF pour faire simple). La bonne nouvelle, c'est qu'après 5 ans d'hibernation totale, les développeurs de Sports Interactive (un chouette nom. Moi, ma boîte je l'ai appelée Pouêt-Pouêt Multimédia, mais bon, c'est une question de goût) ont découvert l'univers merveilleux, coloré et taquin de Windows : fini, donc, le DOS encore présent dans la dernière version, et c'est un peu de notre jeunesse qui s'en va… Mais tant mieux. La mauvaise nouvelle, c'est que ce PPCMPGCD se vautre lamentablement telle une hippopotamesse comateuse sur votre disque dur : si vous faites l'installation normale, par défaut, vous en prendrez pour 500 Mo sur le bas du disque. De son côté, le fichier de votre première sauvegarde prend 12 Mo, et il ne fera que grossir par la suite. On croit rêver. En réduisant la plupart des options, vous arriverez à maintenir l'installation à un raisonnable 80 Mo, mais ce sera au prix de temps de chargement à la limite de l'indécence. Une dernière chose et j'en aurai fini avec les récriminations techniques : sur mon PII overclocké à 450 MHz, le CNPFPCF se traînait lamentablement. Pfff, c'est bien la peine de se ruiner en ventilateur d'appoint made in U.S.A…

Adieu veau, vache, crampons

Ceci dit, si on accepte d'oublier qu'il est programmé avec les pieds, ce SNCFRATP ne manque pas d'intérêt. Il propose d'abord la base de données la plus impressionnante : 25 000 joueurs et coachs de 15 pays différents, avec la gestion des divisions de chaque pays et des équipes junior ou de réserve de chaque club. La qualité habituelle, en somme, puisque cela a toujours été le point fort de L'Entraîneur. Sont présentes également les options tactiques, les transferts, les différents tournois, bref tous les schmürtz habituels et attendus dans ce genre de softs. La révolution, c'est l'interface : finis les parcours interminables dans l'arborescence du jeu. Désormais, tout est à portée de clic, avec une habile gestion mêlant arborescence classique et interface HTML (où un clic sur le nom d'un joueur ou d'une équipe amène son écran de caractéristiques). Puissante et relativement intuitive, l'interface rendrait presque la navigation agréable, c'est vous dire. Au chapitre des nouveautés, j'en citerai deux autres, moins concluantes : la gestion de l'entraînement des joueurs (enfin disponible, mais qui ne permet pas de paramétrer la durée des sessions, ce qui est stupide), et le multitâche, qui permet de continuer à jouer pendant les calculs de M. Pintioume, mais qui ne marchait pas dans la bêta que j'ai testée.

Hélas, il y a tout plein de vilaines choses qui n'ont pas changé : si la navigation dans l'interface est bien meilleure, l'interface elle-même est toujours d'une austérité rebutante ; la simulation des matches en mode texte (un parti-pris, pourquoi pas) donne malheureusement toujours aussi peu d'éléments d'analyse ; enfin la lenteur générale du soft, qui frise le scandale. Pourquoi diable faudrait-il absolument être maso pour goûter aux qualités de ce GIGNCRS ? En somme, L'Entraîneur 3 a parcouru une partie du chemin qui sépare la feuille Excel du jeu vidéo, mais comme disait hier Confucius à l'arrêt de bus, la route est longue et la fourmi petite.

Ivan Le Fou

+ La richesse de la base de données.
+ La navigation améliorée.
- Le foutage de gueule technique.
- L'austérité d'ensemble.

EN DEUX MOTS

Cette version 3 est un grand progrès dans la série des Championship Manager, principalement grâce à une navigation bien pensée dans l'interface. Mais sa lenteur et son aspect rebutant handicapent sérieusement un jeu pourtant riche.





Bigben
INTERACTIVE
ACT·LABS
VOLANT FORCE RS ACT.LABS
RETOUR DE FORCE Haute technologie I-FORCE
Maitrisez
l' art du
pilotage.
I-FORCE
1 CARTOUCHE
FOURNIE.
PORT DU
CASQUE OBLIGATOIRE !!!
La nouvelle technologie RS ENGINE
Retour de force I-FORCE permet la compatibilité du volant
sur les différents supports de consoles existants:
PC ,Playstation, et Nintendo 64.
*Boutons HYPER programmables.
*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.
*Prise de volant rembourrée.
*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1.
Micro switch.
Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.
*Modes de commande analogique et numérique.
F1 Racing
SIMULATION
multiplayer
"F1 RACING"
DE UBI SOFT
INCLUS
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO
BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99



Comme disait mon père, qui n'a rien d'un héros de guerre de la RAF : « Ce qu'il y a de bien, dans un avion, c'est que lorsqu'il est en vol, on a la certitude qu'il va regagner le sol d'une manière ou d'une autre ».

Battle of Britain

Wargame pour tous joueurs - PC CD-Rom





▲ *En vert, les trajectoires des intercepteurs britanniques.*

BoB : abréviation prédestinée pour un wargame en temps réel ; le premier de sa catégorie, à y penser à deux fois. Comme son nom l'indique, Battle of Britain va nous permettre de simuler, d'une manière assez réaliste, la jolie confrontation des forces de la RAF et de la Luftwaffe dans le ciel de l'Angleterre, pour un peu que le joueur qui se tapera le camp allemand puisse faire traverser la Manche à ses bombardiers et chasseurs. L'action se veut assez réaliste dans les dates, mais si le joueur compte prendre l'option de jeu sur toute la durée de la bataille, il se verra alors offrir certains choix non historiques, voire carrément fantaisistes. Que l'on choisisse les Anglais ou les Allemands, le principe du jeu sera toujours le même. Il s'agit d'un temps réel dans lequel la phase de préparation des missions a une très grande importance. Ainsi, le joueur devra préparer ses défenses (pour le territoire britannique), ou encore ses missions de bombardement (pour le territoire britannique, les bombardements, et pour les bombardiers Allemands, les missions). Pendant un certain temps, il faudra donc se familiariser avec les joies de la bureaucratie afin de gérer ses forces d'attaque et de défense.

À l'attaque !

Ainsi, le joueur sera vivement invité à passer au peigne fin un inventaire rigoureux, sur la totalité de son équipement d'attaque et de défense. Il s'agit, entre autres, de savoir exactement sur quelles ressources de production d'appareils on peut compter, sur quelles ressources on peut s'appuyer pour d'éventuelles réparations, quels escadrons utiles ou inutiles doivent être bougés de leur base d'affectation, ou encore quel escadron peut se prévaloir d'être à la tête d'une opération d'attaque ou de défense. Cette phase de jeu est aussi très délicate, puisque le joueur devra préparer soigneusement ses raids et ordres de mission, le tout en tenant compte de la couverture nuageuse et des conditions météo. Ainsi, par mauvais temps, le plafond des bombardiers se verra autant réduit que la portée des radars défensifs, rendant indispensable une bonne gestion des observateurs de la défense, et obligeant les patrouilles aériennes à prévenir tout raid intempestif. Passé le moment de préparation des troupes, place à l'action.



■ JOUABLE SUR **PENTIUM 200 32 MO DE RAM** ■ EDITEUR **TAKE 2 INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **TALON SOFT GB** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 2**



▲ Les retours de missions seront bleus pour les Anglais, et rouges pour les Allemands.





▲ Pas de scénario à proprement parler : le joueur devra gérer ses armées pendant des dates et des durées prédéfinies.

D'une manière générale, il faut attendre que les bombardiers de la Luftwaffe pensent à décoller pour que ça bouge dans les cieux. Le joueur gérant les pilotes de la RAF pourra s'ouvrir la liste des raids allemands, connaître la vitesse des cibles, leur altitude, et la distance à laquelle ils se trouvent, afin d'adapter confortablement sa réaction défensive. Pour cela, il disposera de toute une panoplie de chasseurs pour répondre à l'attaque ennemie. Allant du plus obsolète (le Valiant, la poubelle école avec des canons derrière) au plus perfectionné (le Beaufighter, bimoteur lourd, avec un radar devant), le joueur aura peu de temps pour faire décoller les intercepteurs les plus adaptés au cadre des missions. Celles-ci ne sont pas prédéterminées, mais répondent à une bonne gestion des facteurs météo diurnes et nocturnes des conditions de combat. Pour les bombardiers allemands, le joueur devra gérer correctement le tonnage moyen des bombes emportées par ses appareils, ainsi que leur rayon d'action. De plus, il devra faire en sorte d'envoyer des chasseurs en couverture, pour éviter que ses bombardiers ne rencontrent le sol un peu trop vite.

On peut alors admirer la baston vue de haut, au-dessus du territoire visité, en actionnant à volonté une option permettant de voir en alternance les avions au combat, ou les points tactiques d'interceptions, projections et bombardements. Le joueur britannique, pouvant à souhait envoyer un escadron dans l'urgence, pour descendre quelques bombardiers pleins de spontanéité. À la fin de chaque phase de combat, les bombardiers et les chasseurs changent alors de couleur pour signaler leur retour à la base, contribuant ainsi à la phase d'écrasage des appareils endommagés, et le tuage, ou blessage, de leurs équipage.

Regarde les hommes tomber !

Il y a quand même problème. Déjà, le peu d'importance donné à la troisième dimension. En effet, le seul moment où elle est importante, c'est pour juger du plafond des appareils pour la précision de leurs bombardements. Pour le reste, cela n'a pas beaucoup d'incidence en ce qui concerne la capacité de détection de l'ennemi. De plus, Battle of Britain n'est guère qu'un gros simulateur, en temps réel, de bureaucratie aérienne. Ainsi, le joueur se voit propulsé dans le merveilleux univers du millier de fonctionnaires de la dernière guerre mondiale, qui s'est tapé les formulaires et les feuilles d'ordres de mouvements des escadrons. Bien que nécessaire, cette phase de jeu aurait pu être un peu plus ludique ; il ne faut pas oublier que la majorité des joueurs de France et de Navarre, qui ont également une vraie vie, vont devoir se taper, jusqu'à la fin de leurs jours, un maximum de paperasse administrative. Inutile donc de les rappeler à une triste réalité des choses. La phase de gestion, bien qu'elle soit intéressante, est desservie par une interface pourrie… Oui, pourrie, c'est le mot. Le problème principal, c'est que cette interface poursuit le joueur pendant toute la partie, et ralentit considérablement le jeu, et ce même si on règle le temps de défilement au plus rapide. Pour empirer les choses, les animations graphiques ralentissent encore l'ensemble, et le joueur, s'il souhaite quitter le jeu pour faire autre chose (comme le sauvegarder), se voit condamné à observer la fin de la phase de jeu.

Enfin, le plus triste concerne la gestion des bombardiers de la Luftwaffe. Une fois que vous aurez donné les ordres, ça sera terminé ! Il vous sera impossible de revenir dessus. Vous serez juste témoin du bon déroulement des opérations sans vraiment pouvoir donner le moindre contrordre, en cas de massacrage de vos troupes. Fâcheux.

Pete Boule



▲ Chaque chasseur pourra définir son mode d'attaque sur la cible sélectionnée.

+ Le temps réel.
+ La gestion des conditions météo.
- La bureaucratie.
- L'interface pourrie.

EN DEUX MOTS

Battle of Britain est un premier essai intéressant dans le domaine des wargames en temps réel. Si on passe outre les nombreux défauts dus à son interface, le jeu reste agréable, bien que le joueur en soit un peu trop écarté pendant les phases de combat.





Tiens, voici venu le temps du test de l'add-on de Flight Simulator mensuel. Mais cette fois, voilà un produit exceptionnel, flirtant avec un réalisme unique.

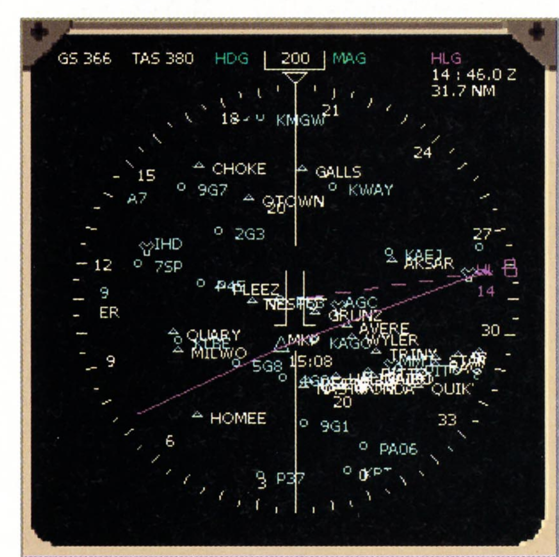
First class Boeing B747

Add-on, simulation de vol pour fanatiques d'avions de ligne et du genre - PC CD-Rom



Le 747-400 aux couleurs de Virgin Atlantic. ▼

Depuis quelques mois, on trouve de plus en plus de packs commerciaux, bon ou mauvais, regroupant des avions avec leurs tableaux de bord et leurs sons. Le seul désavantage : leur niveau de réalisme est toujours limité par les nombreuses lacunes de Flight Simulator 98, dès que l'on commence à aborder des appareils au système de vol complexe. De tous ces appareils, le plus mythique et le plus recherché est certainement le jumbo jet. Le 747-400, au système de bord sophistiqué à l'extrême, s'annonce comme l'avion de tous les records (poids, rapport passagers/distance). Depuis longtemps, des passionnés ont tenté d'approcher son réalisme, en réalisant des tableaux de bord pour le jeu de Microsoft, bidouillant ci et là en tentant maint compromis, pour obtenir un avion un rien crédible. Grâce leur soit rendue. Malheureusement, ce genre de tentative s'est soldée invariablement par un échec. Remercions donc le développeur et éditeur Apollo, qui s'est lancé dans une aventure casse-gueule au possible.



▲ *Le mode plan de vol. Les aéroports et Vor en bleu, les waypoints en blanc.*

Le menu

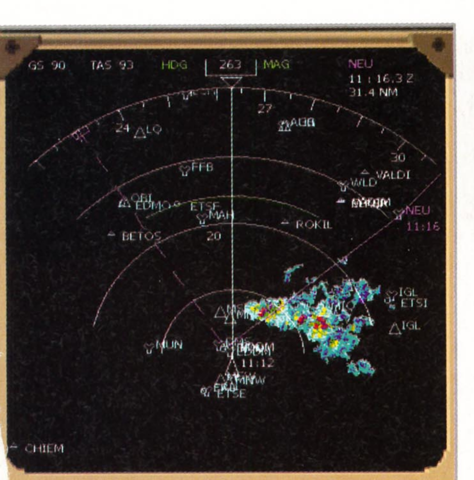
Pour tenter de simuler le mieux possible le cockpit d'un 747, il faut modéliser trois instruments digitaux. Tout d'abord, le PFD (Primary Flight Display), qui regroupe à lui seul des instruments analogiques connus : VSI, Horizon Artificiel, indicateur ILS, et j'en passe. Sur le second écran, nommé EICAS, on trouve des indications sur les systèmes de bord, tels que des renseignements sur les systèmes hydrauliques, la position des volets ou du train d'atterrissage. C'est en fait une version simplifiée du panneau de l'ingénieur de vol, qui se trouvait à bord des premières versions du 747. Le troisième et dernier écran, le ND (écran de navigation), regroupe en son sein des données sur la météorologie (un radar), en affichant la route suivie par l'avion, et une représentation digitale du monde qui l'entoure (balises, waypoints et positions des aéroports). On y trouve aussi les estimations du temps d'arrivée final ou individuel, pour un waypoint donné. En plus de tout cela, les avions de lignes d'aujourd'hui comprennent un CDU (interface de l'ordinateur de bord avec clavier), permettant d'entrer et de consulter les données de vol. Dans cet add on, il sert par exemple à rentrer des directives sur le comportement général de l'avion et des pilotes automatiques (taux de montée, altitude de croisière, route à suivre sur un circuit d'attente), ou encore à avoir un annuaire des installations aéroportuaires, grâce à une base de donnée élaborée à partir de celle d'un véritable 747-400 datant de l'année dernière. Sur ces pages, on trouve des renseignements très divers, comme les longueurs de pistes, leur orientation, et la fréquence des ILS ou de l'ATIS local.

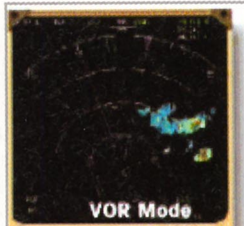


Contre toute attente, le soft d'Apollo réussit à simuler tout ceci avec un niveau de détails jamais atteint sur Flight Simulator. Bien sûr, il n'est pas question ici de s'approcher de la rigueur de Précision Simulator, mais bel et bien de pousser Flight Simulator

■ JOUABLE SUR PII 333 ■ EDITEUR APOLLO ÉTATS-UNIS ■ DÉVELOPPEUR APOLLO ÉTATS-UNIS
■ TEXTE ET VOIX VF

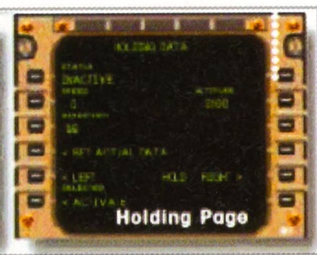
MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	32
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	32


▲ Superposition du radar météo.







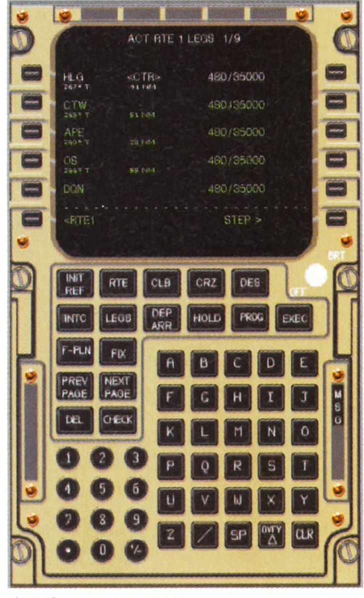


dans ses limites. En effet, pas question de décoller à la sauvette pour prendre un cap menant vaguement vers la destination. Tout d'abord, First Class gère la navigation en mode « great circle », qui permet d'établir la route la plus courte entre deux points sur un monde sphérique (ce qui est le cas me semble-t-il). D'autre part, on tirera avantage à régler de nombreux paramètres sur le plan de vol (altitudes, vitesses, carburant), le pilote automatique prenant la main au-dessus de 400 pieds.

Le souci du détail...

Le CDU possède un clavier sur lequel on peut entrer des données dans l'ordinateur de bord; une liste exhaustive de toutes les pages que l'on peut trouver sur deux volets est quasiment impossible. Sachez toutefois qu'on y trouve une description très précise du plan de vol, et de nombreuses variables, allant de la contrainte du pilote automatique lors de la descente ou du décollage, au réglage des vitesses de décollage (V1, VR, V2). Le décollage, quant à lui, peut être fait en mode automatique à l'instar de l'atterrissage (assez précis). Les systèmes de bord contiennent des routes internationales courantes (LFPG-KJFK) qui peuvent être inversées pour un éventuel retour. Il est aussi possible d'importer des fichiers générés au format Flight Shop (des freeware, comme FS Navigator, peuvent tout aussi bien en fabriquer). Les pages Legs (tronçons d'une route) sont accessibles, et on peut intervenir dessus. Arrivé à destination, si jamais vous recevez un ordre d'attente provenant du contrôle aérien, vous pourrez rentrer dans un circuit d'attente programmable dans le détail. L'atterrissage propose une lecture vocale de l'altitude en dessous de la limite que vous avez fixé, et l'arrondi peut se faire avec une aide du pilote automatique, empêchant par exemple de repousser le manche en avant.

First Class propose aussi quelques autres fioritures, comme une simulation sonore du trafic aérien, des pages de check list pour chaque phase du vol, une trentaine de vols types, et un marquage des turbulences. Le cockpit en lui-même est aussi une belle réussite, la plupart des switches fonctionnant réellement, et le tout à l'échelle. J'ai néanmoins quelques regrets, comme celui de ne pas trouver un sélecteur des modes du frein automatique, un instrument pourtant existant dans le monde de Flight Simulator.


▲ L'écran des LEGS.

Une réussite, préfigurant ce que pourrait être Flight Sim 2000.


▲ Le cockpit de First Class.

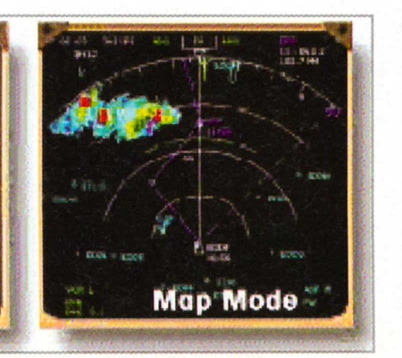
En cadeau de bienvenue

Les avions livrés avec le soft, au nombre de trois, possèdent tous un modèle de vol assez fidèle (même s'ils ont une sacré tendance à décrocher à des vitesses relativement élevées, en configuration lisse), et des caractéristiques adaptées au tableau de bord. Néanmoins, rien ne vous empêche de greffer ce dernier sur votre modèle de 747-400 favori.

Le mot de la fin

Malgré toutes ces réussites, le produit d'Apollo comporte quelques lacunes. En vérité, il en compte certainement quelques centaines. Il n'en demeure pas moins qu'un pas conséquent a été franchi. Toujours est-il qu'à part l'excellent et très onéreux PS1 d'Aerowinx, jamais un simulateur ne s'est approché d'aussi près du réalisme d'un tel appareil. Fort heureusement, Apollo a clairement décidé de ne pas en rester là, puisqu'il compte proposer des évolutions de ce produit, à télécharger sur son site (www.apollosoftware.com). Au chapitre des regrets, on notera qu'un seul pilote automatique est simulé, les messages de l'ATC restent à moitié fictifs, et les développeurs n'ont pas eu l'idée de génie (?) de simuler les procédures d'allumage des moteurs, des systèmes hydrauliques, ainsi que les effets en vol de l'avion à un poids donné... Dernière chose : il est fortement conseillé de patcher cet add-on, et de faire une installation complète de FS98, puisque le programme demande que le CD-Rom de 747 soit présent dans le lecteur.

Bob Arctor



Weather Radar Echo

Map Mode

+ Le choix de l'appareil.
+ La modélisation du ND et du CDU.
- Quelques petites lacunes.
- Un add-on à patcher après achat

EN DEUX MOTS

Une petite merveille qui, même si elle comporte nombre de lacunes, reste certainement, avec PS1 Precision Simulator, ce qui s'approche le plus d'une simulation réaliste d'un 747-400.



C'est la guerre en Europe, je viens de me taper 600 bornes sous des trombes d'eau, mon banquier ne va pas tarder à me harceler, mon chat est malade, et j'ai plus de caleçon propre. En bref, la seule bonne nouvelle de la journée, elle vient de Lankhor. Ben ça alors, si on m'avait dit que je réécrirais ce nom un jour...

Official Formula 1 Racing

Simulation de Formule 1 pour tous joueurs - PC CD-Rom





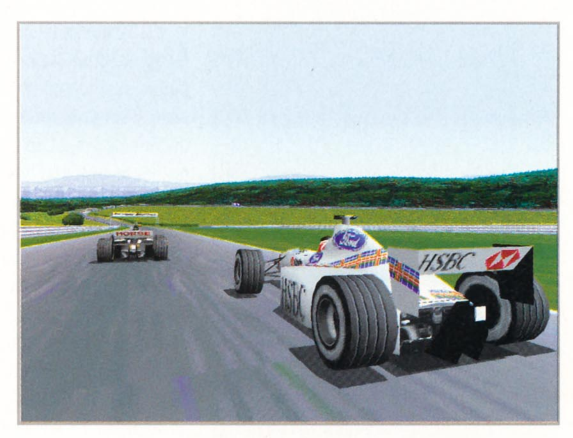
La course sous la pluie, sans gouttes qui tombent, c'est con.

Excepté pour les nouvelles recrues de l'Internet multimédia qui interagit à donf avec les Pentium III inside, Lankhor évoque une époque lointaine, certains diront bénie, du jeu vidéo. Qui a oublié Le Manoir de Mortevielle, avec ses digits vocales et sa musique jazzy, Maupiti Island, avec son graphisme somptueux, ou bien Vroom, l'un des jeux les plus à la bourre de tous les temps ? Hein, qui ? Personne, et surtout pas nous. Eh oui, dans la rubrique « non, nous ne sommes pas morts », Lankhor a décidé de revenir sur le devant de la scène. Alors que ces chouettes de développeurs nous avaient quittés sur un jeu de Formule 1 (Vroom), voilà qu'ils reviennent montrer le bout de leur code avec un jeu de... Formule 1. Bah merde, ils ont dû tomber dans une warp zone, ou un truc comme ça, c'est pas possible autrement. Genre X-Files, je t'emmène dans ma navette pendant dix ans, puis je te rends à ta planète après t'avoir découpé les muqueuses génitales au scalpel laser. Et pour occuper le temps, entre deux séances de ponction, ils ont programmé Vroom 2 avec les bio-ordinateurs optiques qui leur servaient de radio-réveil. Ça doit être ça.

Cherchez l'erreur

Oui, mais le truc, c'est que le jeu, il ne s'appelle pas Vroom 2. Flûte alors, comme dirait une amie à moi, ma théorie tombe à l'eau. Ou alors il s'appelait bien Vroom 2, mais comme Video System a dégoté l'exclusivité de la licence FIA, c'est devenu





Official Formula 1 Racing. Comme ça, tout le monde sait que c'est bien la licence officielle, et que c'est eux qui l'ont, pas la méchante concurrence (Monaco Racing Simulation 2, si vous préférez). Pas con. Enfin, je dis ça, je dis rien, ça n'engage que moi. Bref, tout ça pour placer que si certains come-back tardifs puent le marketing à 100 mètres, pour d'autres, c'est une totale réussite. Enfin presque totale, mais on y reviendra. Comme je n'ai pas envie de me casser le crâne à trouver un truc original pour amener mon affaire, je vais commencer par vous parler de l'installation. Alors voilà, c'est une barre bleue qui augmente au fur et à mesure que l'espace disque diminue. Un pourcentage s'affic... ok j'arrête.

Oh, le lourd !

L'installation maximale prend 145 Mégaoctets de données binaires, mais au moins vous serez tranquille question temps de chargement. On vous demande ensuite de choisir la version logicielle, Glide, ou Direct 3D de la bête. Bonne nouvelle, il y en aura donc pour tous les goûts. Tiens, en parlant de goût, ça n'a rien à voir, mais je souhaite la peine capitale aux auteurs de la pub Flunch, avec toute la famille dans la bagnole qui fait semblant d'être super jouasse d'aller bouffer des trucs dégueus. Surtout la grand-mère, qui va s'empiffrer de jambon jusqu'à s'en faire péter l'appareil dentaire, je la supporte pas celle-là (NDRC : Laisse-moi le père). Fin de la parenthèse. Nous voici donc 145 Mégas plus tard, en train d'admirer la séquence d'intro. Elle s'avère de bonne qualité, genre « pilote qui se concentre et qui imagine la course dans son esprit », bien que sentant un peu le cliché facile. Mais on s'en fout, on n'est pas là pour regarder un film. Pour ce premier lancement, j'ai opté pour la version Direct3D du moteur, histoire de pouvoir tout de suite monter la résolution au désormais 1 024*768 syndical. Ah tiens, bizarre, je ne peux dépasser le 800*600, même

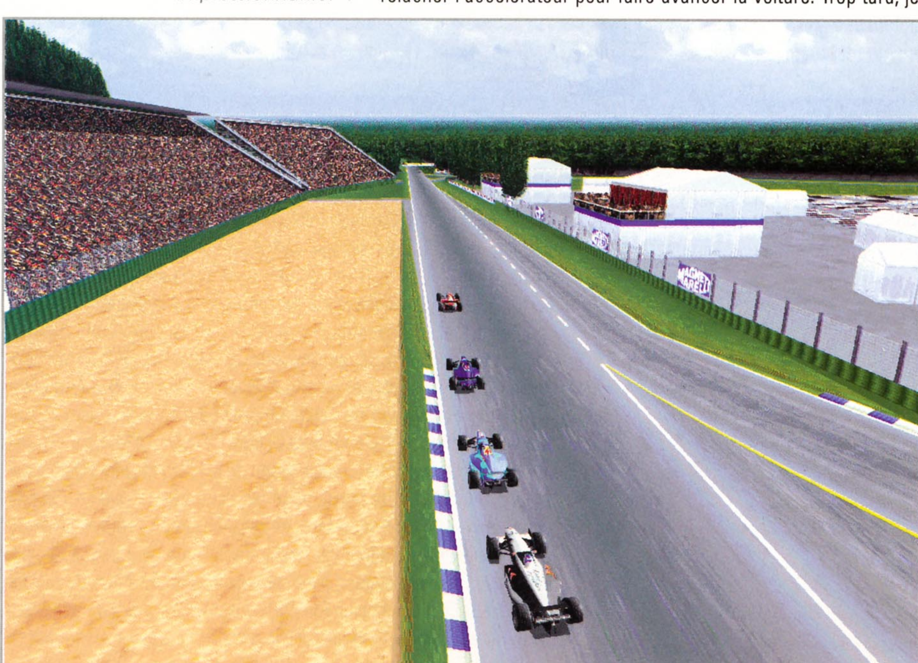
La prise en main est très rapide : pour une fois, les débutants trouveront leur bonheur au même titre que les requins de simu.

▲ Le tunnel de Monaco.



▲ La réflexion lumineuse sur les carrosseries est le seul effet visuel digne de ce nom.

La vue hélicoptère, toujours impressionnante. ▼



avec l'ATI Rage 128 et ses 32 Mégas de Ram. D'autant plus bizarre que dans la version logicielle du moteur, le 1 024 est accessible. Peut-être un problème de bêta, une fois de plus. C'est pas grave, on va faire avec. Après avoir réglé le reste des options (réalisme et difficulté maximum), je choisis le circuit d'Interlagos, Brésil, pour faire mes premiers tours de roues. Hop, ça charge, c'est parti !

Ben c'est pas trop tôt

Me voici dans le baquet de la Williams, sur la grille de départ. Comme je suis un gros flemmard et que je n'ai pas voulu me taper les séances d'entraînement, de qualification et de warm-up, je me suis collé directement en première ligne grâce à une petite option bien sympathique. Le cockpit est entièrement en 3D, les mains et le volant bougent, les moteurs rugissent de tous les côtés en attendant le départ. Il n'y a pas à dire, ça s'engage plutôt bien, cette histoire. Les lumières rouges disparaissent, et tout commence à se mouvoir à l'écran. Les roues patinent, m'obligeant à relâcher l'accélérateur pour faire avancer la voiture. Trop tard, je me suis déjà fait doubler par une huitaine de caisses, plus une qui m'est rentrée dedans. Je l'ai sentie grâce au retour de force du volant. Comme il n'y a pas de bobo, je me lance enfin, et j'arrive dans le premier virage, un gauche, au milieu d'une meute de coyotes avides de victoire. Je me place à l'extérieur du virage. De toute façon, je n'ai pas le choix, l'intérieur est complet. Alors que je resserre à la corde doucement, un kamikaze vient brusquement s'emplafonner contre mon flan gauche. Houlà... je ne sais pas pourquoi, mais j'ai l'impression que l'Intelligence Artificielle n'est pas du genre à s'écraser devant la conccurence. Je relance un départ, histoire d'observer un peu ce qui se passe. Mmm, les voitures font toujours la même chose, comme si les trajectoires étaient plus ou moins précalculées. Certes, elles font l'effort de dévier leur route en fonction des imprévus, mais je ne compte pas le nombre d'occasions où j'ai heurté un adversaire alors que je tentais de le dépasser à l'intérieur d'un virage. Reflûte, alors. Mais bon, le soft étant clairement orienté arcade, c'est pas la mort et il se trouve que les collisions provoquent rarement des avaries. La gêne est donc limitée le plus souvent à une sortie de piste, énervante certes, mais moyennement handicapante.

Ze graphisme & ze réalisation

Licence oblige, les décos des voitures sont soigneusement respectées, avec tous les sponsors de la vraie vie. Les voitures sont correctement détaillées, avec des suspensions qui bougent et des roues très bien animées. En ce qui concerne les circuits, ils sont également agréables à regarder, bien que classiques dans leur réalisation (bâtiments cubiques, arbres à quatre faces, horizon bitmap). Au niveau des gadgets visuels, on notera l'animation de la grande roue de Suzuka, au Japon. Bon esprit. Par contre,

Test

Official Formula 1 Racing



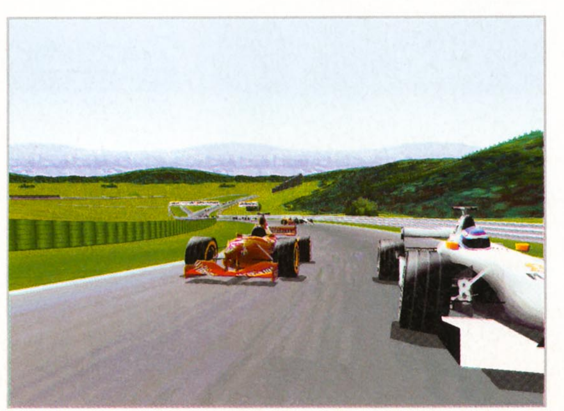
▲ Dommage que les rétros ne fonctionnent pas, et que seule une fenêtre incrustée vous permette de voir ce qui se passe derrière vous.

Vroom 2 n'est pas une simulation pure et dure, mais plutôt un soft d'arcade doté d'un zeste de simu.

dommage que les effets spéciaux soient les grands perdants de l'histoire, car le peu qui existe est loin de casser des briques. Les traces de gomme sur la piste sont banales, les rétroviseurs de la voiture ne reflètent pas la piste (juste le casque, pas très utile), les gerbes d'eau soulevées par les pneus et les étincelles (dues aux frottements du bas de caisse) sont bien moches (genre gros pixels), les nuages et la pluie inexistants (le brouillard d'eau est par contre bien réaliste : on voit que dalle), de même que le lens-flare et les flammes sortant normalement de l'échappement au rétrogradage. Reste cependant la réflexion lumineuse sur les carénages, très convaincante. Une précédente version du logiciel affichait le décor en reflet sur la visière des casques, mais impossible d'obtenir cet effet avec la version testée. Les commissaires de courses n'ont pas été implémentés (seuls des drapeaux s'afficheront dans un coin de l'écran en cas de problème), et les stands sont vides tant que vous n'êtes pas arrêté et que votre équipe ne s'occupe pas de vous. En fait, et je sais que ce que je vais écrire est assez bizarre, bien que le graphisme ne soit pas « exceptionnellement top fabuleux », il possède un cachet « jeu vidéo » qui vous le fait apprécier tout autant que d'autres softs au design plus « réaliste ». Je ne sais pas si je me fais bien comprendre, car la sensation est assez difficile à expliquer. C'est con à dire, mais on sent la « vieille école » derrière tout cela. C'est comme votre première mob. C'était peut-être pas la plus belle, mais vous l'aimiez pour son caractère. Bah là, c'est pareil. D'un point de vue technique, l'animation s'avère particulièrement rapide, aussi bien sous Direct3D qu'avec le Glide. Bon, il faut quand même avouer une certaine tendance au clipping, notamment pour les textures des voitures et certains éléments de la piste. Mais soulignons que même si vous ne possédez pas de carte 3D, le soft tourne particulièrement bien. Sur un PII 400, c'est tout à fait jouable et rapide en 800*600, chose plutôt rare de nos jours. Certes, on perd en qualité visuelle (pas de réflexion, ni de lissage), mais au moins tout le monde pourra profiter de l'excellent gameplay du soft. Si vraiment votre machine tire la langue, vous pourrez descendre jusqu'en 320*200, mais là, faudra quand même être motivé pour jouer avec un tel pâté de pixels.



▲ La vue interne est réussie, notamment dans le mode « vue du casque », lorsque la tête tourne vers l'intérieur du virage.



Une perspective bien profonde, malgré le clipping des voitures et des éléments du décor. ▶

Une prise en main aisée

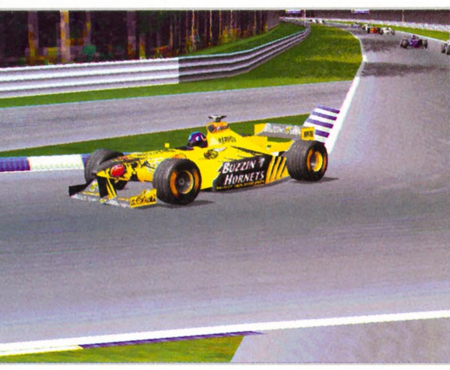
Quelques minutes de jeu suffisent pour se rendre compte que Official Vroom 2 n'est pas une simulation pure et dure, mais plutôt un soft d'arcade doté d'un zeste de simu (dans son mode le plus réaliste). Cela signifie que vous pouvez vous permettre de rouler dans l'herbe ou le bac à sable sans partir systématiquement à la faute, passer des virages à des vitesses qui laisseraient rêveurs les habitués de Monaco Racing, ou bien percuter les autres concurrents sans vous préoccuper des dégâts. Toutefois, en cas de choc majeur, vous ne serez pas à l'abri d'un aileron qui bat de l'aile (justement), voire d'un pneu qui éclate ou prend du jeu autour de son axe. Chose marrante, si l'aileron tient encore, il bougera de plus en plus en fonction de votre vitesse (en raison de la force du vent). De même, si l'axe d'une roue est cassé, cette dernière sera prise d'un louvoiement plus ou moins important, et sera attirée du côté inverse du virage que vous prendrez (en raison de la force centrifuge). Si vous ne pouvez rentrer au stand pour réparer, vous serez alors disqualifié d'office. Sur le plan du pilotage pur, vous devrez doser l'accélération pour ne pas patiner, surtout sur les premiers rapports. De même, si vous sortez de la piste, vous devrez attendre quelques tours de






JOUABLE SUR P200 32 MO RAM
DÉVELOPPEUR LANKHOR FRANCE
EDITEUR VIDEO SYSTEM
TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	12
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	12



▲ Les décos officielles grâce à la licence de la FIA, bien jolies.

Parmi les gadgets visuels : l'animation de la grande roue de Suzuka, au Japon.

roues, afin que vos pneus se nettoient et retrouvent une adhérence normale. Les freinages en courbe sont autorisés jusqu'à un certain point, mais si vous insistez trop lourdement, vous partirez irrémédiablement en tête à queue. Les surrégimes sont plutôt bien supportés, et seuls les excès en la matière (comme passer de la 6e à la 1re d'un seul coup) seront pénalisés par la casse du moteur. Des témoins graphiques vous indiquent à tout moment l'état des principaux organes de votre engin, grâce à leur couleur (de verte à rouge). Que ce soit au clavier ou au volant, la prise en main est très rapide, et pour une fois, les débutants trouveront leur bonheur au même titre que les requins de simu. Car ce n'est pas parce que la voiture est simple à piloter qu'on ne prend pas de plaisir à le faire, bien au contraire.

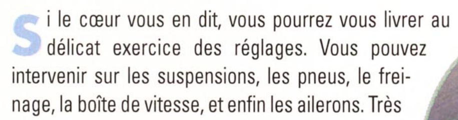
Plein les mirettes

Un effort tout particulier a été réalisé pour proposer au joueur des vues efficaces. Cela commence avec l'originale caméra d'hélicoptère. Cette vue est disponible aussi bien pendant la course qu'avant, lors d'un vol destiné à vous présenter le circuit (bref historique, plus des conseils virage par virage). On continue ensuite avec trois vues internes distinctes, dont une qui simule la vue réelle du pilote. Ainsi, à l'approche d'un virage, l'axe de caméra se décalera automatiquement vers l'intérieur de la courbe concernée. Déroutant au premier abord, on s'habitue très vite à ces changements constants d'axe, la jouabilité restant pleinement au rendez-vous. Une vue externe rapprochée, et quelques autres vues destinées au ralenti, sont également disponibles. Autre gadget, le mode « Fenêtre », qui ouvrira et fermera une fenêtre en incrustation sur l'affichage principal. Pour quoi donc faire donc ? Eh bien, tout simplement pour vous faire profiter de l'ensemble des événements de la course, même ceux qui ne sont pas dans votre champ de vision. Un dépassement, une sortie de route, une action un peu chaude, et hop, elle s'affiche automatiquement dans un coin de l'écran. Seul problème, cette fenêtre est plus ou moins bien placée suivant la vue que vous utilisez pour rouler, et risque de vous faire foirer votre trajectoire en vous cachant la route.



En vrac

Si le cœur vous en dit, vous pourrez vous livrer au délicat exercice des réglages. Vous pouvez intervenir sur les suspensions, les pneus, le freinage, la boîte de vitesse, et enfin les ailerons. Très





visuelles, les interfaces sont simplifiées au maximum et vous n'aurez pas besoin de rentrer des milliards de paramètres pour jouer les ingénieurs de course. Une fois que vous avez bien bousillé les excellents réglages par défaut, vous pouvez contrôler instantanément les effets de vos « améliorations », grâce à des courbes comparatives « avant-après » (vitesse de pointe, tenue de route en virages, etc.). Idéal et particulièrement ergonomique, cette phase n'est cependant pas indispensable pour gagner des courses, à l'inverse de Monaco Racing. Reste pour terminer à indiquer que le mode multijoueur peut accueillir douze pilotes simultanément, ce qui est particulièrement prometteur si le moteur réseau tient la route (nous n'en avons malheureusement aucune idée pour le moment, rapport au syndrome classique de la bêta). Ah, j'ai failli oublier de vous parler du son. Ce dernier est très réussi, car outre les bruits de moteurs classiques, vous entendrez les turbulences aérodynamiques provoquées par la vitesse. Bien cool. Pour son grand retour, Lankhor a donc réussi à développer un jeu qui, même s'il n'est pas à la pointe de la technique, n'en propose pas moins un gameplay exemplaire. Le choix incontournable pour ceux qui se sentent dépassés par la difficulté d'un Mocano Racing Simulation 2, définitivement.

Fishbone



+ Un gameplay digne de la belle époque.
+ Une prise en main aisée.
- L'I.A. des pilotes, pas toujours exemplaire.
- Le manque d'effets spéciaux.

EN DEUX MOTS

On retrouve avec plaisir Lankhor, dans un jeu de course qui s'annonce comme un modèle de gameplay et pour la prise en main. Pas au top techniquement, mais sacrément amusant.



Tests Bref



Absolute Football

Simulation de coupe du monde pour tout public - PC CD-Rom



Décidément, faire un jeu de foot n'est pas un job facile, comme en atteste la forte présence des simulateurs de ballon rond dans cette page de tests brefs. Pourtant, en plus d'être très joli graphiquement (vous pourrez monter jusqu'en 1 600x1 200 avec une carte adéquate), Absolute Football fourmille d'idées intéressantes pour renouveler le genre : volonté de ne pas faire coller systématiquement la balle aux pieds du joueur ; jauge de puissance pour doser les passes comme les tirs ; simplification des commandes ; gestion plaisante des dribbles. Malheureusement, cette bonne volonté est gâchée par des défauts de gameplay plutôt embêtants. Au premier rang, la sélection automatique des joueurs, en défense comme en attaque : extrêmement lente, elle est en plus peu judicieuse et cause de grands énervements. Suivent pêle-mêle le manque de pêche des tirs, la difficulté exagérée pour cadrer une frappe, et le manque d'options tactiques. Bref, un jeu sympathique, joli, mais qui n'a pas la carrure pour inquiéter ses concurrents.

Ivan Le Fou

TOURNE SOUS **WINDOWS 98, DIRECT 3D, 3DFX**
JOUABLE SUR **P. 200 + CARTE 3D**
ÉDITEUR **VIRGIN**
DÉVELOPPEUR **CRIMSON**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
68	85	61

Hell-Copter

Arcade hélicoptère pour tous joueurs - PC CD-Rom

Hell-Copter n'est pas le premier jeu d'arcade de ce type à arriver sur nos PC. Citons, pour mémoire, Nuclear Strike et MIA, sortis il y a peu. La comparaison entre ces trois titres vient immédiatement à l'esprit. Et le titre de Drago s'en sort plutôt mal. Certes, son graphisme est sympa et son moteur tourne sans problème, mais le gameplay est largement inférieur à ce qui s'est fait jusqu'à présent. Les missions sont nombreuses, mais linéaires au possible d'autant plus qu'il n'y a aucun choix pour tout public dans les tactiques d'approche et aucun élément de surprise. En un mot, on s'emmerde. Les développeurs ont essayé pourtant d'offrir du changement en proposant trois hélicos différents upgradables. Mais pour réussir la vingtaine de missions, le mieux équipé reste le plus pratique. Du coup, le choix se limite vite à un seul hélico. Si au moins il y avait des animations pour égayer ce train-train. Mais apparemment, les développeurs n'y ont pas pensé. Peut-être auraient-ils dû jouer à MIA avant de se compromettre dans ce soft sans nouveauté et sans saveur.

Kika

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
66	67	52

TOURNE SOUS **WINDOWS 98, DIRECT 3D, 3DFX**
JOUABLE SUR **P233 32 MO RAM**
ÉDITEUR **UBI SOFT**
DÉVELOPPEUR **DRAGO ENTERTAINMENT**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **4**

Puma Street Soccer

Football de rues désertes pour tous joueurs- PC CD-Rom



Bon. Des jeux qui servent de prétexte à un sponsoring envahissant (ici une marque de déodorant, sans doute), on a déjà vu. Mais je crois que c'est la première fois que je rencontre un CD-Rom de jeu dans lequel l'éditeur a mis un film de pub. Et pas pour le déodorant, hein, pour des gâteaux d'apéritif, dites donc. Heureusement que tout cela se colle sur un jeu sans intérêt, sinon, vous imaginez, on serait obligé de les regarder, leurs pubs. Pas grand-chose à dire sur Puma Street Soccer : pas beau, ça non ; pas spécialement rapide, on peut pas dire ; et surtout pas du tout intéressant, en fait. Ni tactique, ni technique, ni arcade, Puma Street Soccer n'a pas vraiment de raison d'être. Encore moins d'être acheté.

Ivan Le fou



TOURNE SOUS **WINDOWS 98; DIRECT 3D, 3DFX**
JOUABLE SUR **PENTIUM 200 + CARTE 3D**
ÉDITEUR **SUNSOFT**
DÉVELOPPEUR **PIXELSTORM**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 8**





TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
41	37	36

UEFA champions League

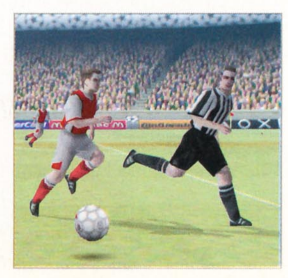
Simulation de coupe d'Europe pour tout public - PC CD-Rom

C'est curieux comme les mauvais jeux ont tendance à sortir en magasin avant de nous parvenir en test… et comme une preview favorable peut se transformer en grincement de dents. Prenez UEFA Champions League, par exemple. Mine de rien, c'est quand même le troisième jeu de Silicon Dreams en quoi ? 8 mois ? Alors forcément, ça ressemble plus à de l'abattage qu'à de la création. En gros, après World League Soccer, ils ont ressorti leur jeu sous un habillage différent en fonction des licences qu'ils avaient obtenues : l'image de Michael Owens d'abord, la licence UEFA ensuite. Bien sûr, le moteur est ravalé un p'tit coup à chaque fois, mais rien de bien spectaculaire. Ce qui est tout de même curieux, c'est que malgré les qualités de départ, on obtient, après deux liftings, un jeu bien moins plaisant que l'original : très très lent, d'une maniabilité incertaine, UEFA Champions League n'a en fin de compte que très peu d'intérêt.

Ivan le fou

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
70	77	52

TOURNE SOUS **WINDOWS 98, DIRECT 3D, 3DFX**
JOUABLE SUR **PENTIUM 200 +CARTE 3D**
ÉDITEUR **EIDOS**
DÉVELOPPEUR **SILLICON DREAMS**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1 À 2**



Tests Brefs

RollerCoaster Tycoon

Sim parc pour tous joueurs - PC CD-Rom

TOURNE SOUS **WINDOWS 95/98**
JOUABLE SUR **P200 32 MO RAM**
ÉDITEUR **HASBRO INTERACTIVE**
DÉVELOPPEUR **MICROPOSE ÉTATS-UNIS**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **1**

RollerCoaster est fortement inspiré de Theme Park. Le principe est exactement le même : construire et gérer son parc d'attractions. Mis au goût du jour, le graphisme est tout mignon, avec de nombreuses animations. Mais ça s'arrête là. Si au moins la version commerciale ne buggait pas. Le démarrage est impeccable et le moteur tient bien la piste. Peut-être est-ce l'influence d'Ivan (il se tenait à côté de moi), mais quand j'ai voulu recharger ma partie pour lui montrer mes constructions de montagnes russes, allez hop !, gros message d'erreur et plantage de bécane direct. Quitter le jeu génère aussi des erreurs, obligeant le pauvre piégé à rebooter sa machine. Je vous assure, je n'en veux pas à ce jeu, à part pour son interface brouillonne au possible, et son côté pas fini. RollerCoaster aurait pu être beaucoup mieux, et c'est ça le plus dommage. Ah oui, encore un truc. C'est sûrement un hasard, figurez-vous qu'il est sorti dans le commerce discrètement, avant que nous ayons eu le temps de le tester.

Kika





Uprising 2, Lead & Destroy

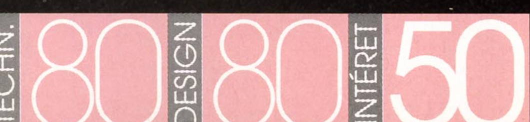
Stratégie 3D pour tous joueurs - PC CD-Rom

TOURNE SOUS **WINDOWS 95/98**
JOUABLE SUR **P 200 + 3 Dfx**
ÉDITEUR **3DO**
DÉVELOPPEUR **CYCLONE STUDIO ÉTATS-UNIS**
TEXTES ET VOIX **VF**
NBRE DE JOUEURS **SEUL OU EN RÉSEAU**

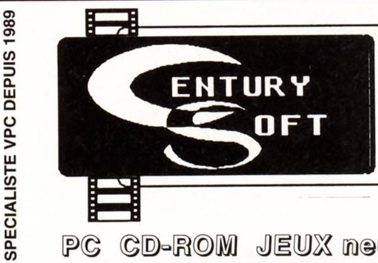
Effectivement, bravo, c'est super beau. Uprising 2 est bien plus beau que le premier Uprising, jeu sans grand intérêt qui n'a laissé que peu de souvenir. On nous promettait que, tandis que le premier était plutôt un shoot them up, son successeur serait bien plus orienté stratégie. À l'évidence, on nous a menti. Uprising 2 est toujours un shoot them up. C'est d'ailleurs le même jeu que le premier, à quelques détails près. En plus beau. En beaucoup plus beau. Ils espèrent sûrement, du coup, en vendre beaucoup plus. Mais leur jeu est toujours douloureusement sans intérêt. La dimension stratégique est toujours réduite à sa plus simple expression : c'est un « Z » en 3D. L'ennui y est pesant. Et Battlezone d'Activision, sorti avant même le premier Uprising est toujours, et de loin, supérieur en tout point à Uprising 2. Oui, il est même plus beau.

monsieur pomme de terre





SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989



PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ✆
04.73.60.00.18
WWW.CENTURY-SOFT.COM
FAX 04.73.60.00.17

nouveautés *
à paraître

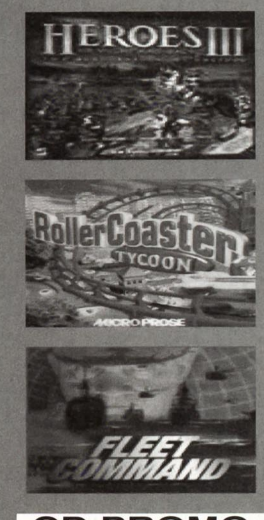
ALIEN VS PREDATOR vf........... 319
ARMY MEN 2 vf...................... 289
ART OF WAR - BATTLE PACK 1.. 199
BALDUR ' S GATE SCENARIO vf 195
BATTLE OF BRITAIN 349
BRAVEHEART vf.......................335
CHESS MASTER 6000 vf........... 289
DESCENT 3............................. TEL
EAST FRONT 2......................... 349
F1 official formula 1 racing vf 335
FIGHTING STEEL.......................335
FLANKER 2.0...........................TEL
FLEET COMMAND .... TEL
FLY vf.....................................349
GUY ROUX MANAGER 99 vf.... 295
HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf 335
HIDDEN & DANGEROUS vf...... 335
LEAD & DESTROY uprising 2vf 295
L ' ENTRAINEUR 3 vf................319
MACHINES vf......................... 319
MECH WARRIOR 3 vf............. 289
MIG ALLEY vf..........................329
PRO PILOT 99 vf......................319
PUMA STREET SOCCER vf........ 279
RESIDENT EVIL 2 vf................ 289
RETURN TO KRONDOR vf.........319
ROAD TO MOSCOU nf............ 295
SHADOW COMPANY vf.......... 329
SPORTS CAR GT vf................. 319
TELEFOOT MANAGER vf.......... 289
UNREAL TOURNAMENT vf........319
WARGAMERS:NAPOLEON nf... 329
WORLD WAR 2 FIGHTERS vf.....335

*nouveautés , nous contacter pour disponibilité

101 AIRBORNE JUIN 44 vf....... 295
ABSOLUTE FOOTBALL vf........... 279
ACTUA TENNIS vf..................... 245
AGE OF EMPIRES GOLD vf..... 289
AGE OF EMPIRES scénario vf 245
ALERTE ROUGE l'intégrale vf.. 249
ALPHA CENTAURI vf............... 335
ANNO 1602 vf........................299
APACHE HAVOC vf................ 335
ARCANES vf........................... 289
BALDUR ' S GATE vf................ 315
BLACK DAHLIA vf.................... 299
BLACKSTONE CHRONICLES vf 329
BLOOD 2...............................319
CAESAR 3 vf.......................... 315
CARMAGEDDON 2 vf............ 319
CHEVALIERS ET CAMELOTS vf.. 199
CIVILIZATION call to power vf. 319
CLOSE COMBAT 3 nf............. 319
COLIN MC RAE RALLY vf......... 315
COMBAT FLIGHT SIMULATOR vf 349
COMMANDOS vf.................... 329
COMMANDOS:sens devoir vf. 239
CONFLICT:FREE SPACE vf....... 249
CONSTRUCTOR vf.................. 189
CORSAIRS vf.......................... 279
DARK PROJECT la guilde vf.... 329
DELTA FORCE vf.................... 319
DETHKARZ vf.......................... 279
DIABLO nf 199
DOMINANT SPECIES............... 249
DOWN IN THE DUMP vf........... 189
DUNE 2000 vf........................ 279
EUROPEAN AIR WAR vf........... 329
EXTREME G2 vf...................... 315
F16 / MIG 29 vf 329
F16 AGRESSOR vf.................. 285
F22 TOTAL AIR WAR vf............ 279
F22 ADF red sea opération vf 145
FALCON 4 vf......................... 329
FALLOUT 1 & 2 vf.................. 349
FALLOUT 2 vf 315
FIELDS OF FIRE vf.................. 295
FIFA 99 vf............................ 329
FIGHTER SQUADRON vf...........319
FIGHTING FORCE vf............... 189
FINAL FANTASY VII vf.............. 299
FLIGHT SIMULATOR 98 vf +CD 369
FOOTBALL MANAGER 98/99 vf 279
FRONT DE L' EST + mission nf 199
FRONT DE L'OUEST nf............. 319
GANGSTERS:crime organise vf329
GRAND PRIX LEGENDS vf........ 319
GRIM FANDANGO vf............. 289
GRAND THEFT AUTO vf.......... 189

GTA LONDON......................... 169
HALFLIFE vf............................ 265
HELL COPTER vf...................... 295
HERETIC 2 vf.......................... 335
HEXPLORE vf...........................269
IMPERIALISME 2 vf...................319
INCOMING 3D vf.................... 149
JEDI KNIGHT GOLD vf........... 245
L'AMERZONE vf...................... 329
LA CHINE vf........................... 349
LA GUERRE DES MONDES vf.... 299
LE GARDIEN DES TENEBRES vf.. 315
LES MAGNATS industrie vf.... 295
LANDS OF LORE 3 vf.............. 319
LULLA :THE SEXY EMPIRE nf...... 349
M1 TANK PLATOON 2 vf.......... 289
MANKIND vf.......................... 289
MAN OF WAR vf + gratuit........ 189
MASQUE DE L ETERNITE vf....... 319
MAX 2 vf.............................. 295
MECH COMMANDER vf..........329
M.I.A vf.................................329
MICROSOFT GOLF EDT 99 vf... 279
MIGHT AND MAGIC 6 vf......... 199
MONACO GRAND PRIX R2 vf. 299
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf... 199
MOTOCROSS MADNESS vf...... 199
MOTORACER 2 vf.................. 315
MYTH 2 vf..............................329
N.B.A LIVE 99 vf.................... 319
NEED FOR SPEED 3 vf............ 329
NHL HOCKEY 99 vf................ 319
NORD CONTRE SUD nf........... 295
ODDWORLD : L EXODE vf...... 245
O.D.T. vf............................... 195
OF LIGHT AND DARKNESS vf... 189
OPERATIONNAL ART OF WAR.. 289
OPERATION PANZER vf........... 199
PEUGEOT GRAND TOURING vf 319
POLICE QUEST SWAT 2 vf.........289
POPULOUS 3 vf...................... 329
POSTAL................................. 189
POWERSLIDE vf...................... 199
PRO BOADERS vf................... 269
PRO PINBALL USA +timeshock 199
RAGE OF MAGES vf............... 329
RAILROAD TYCOON 2 vf......... 325
RAINBOW 6 vf....................... 319
RED JACK : la revanche vf.... 299
RIVAL REALMS vf.................... 299
ROBO RUMBLE vf................... 289
ROGUE SQUADRON vf........... 329
ROLLER COASTER TYCOON vf. 289
SAGA vf nouvelle version....... 329
SANITARIUM vf...................... 329
SCARS vf............................... 289
SETTLERS 3 vf........................ 325
SILVER vf...............................335
SIM CITY 3000 vf....................329
SPECIAL OPS vf...................... 189
SPEED BUSTERS vf.................. 299
STARCRAFT vf 269
STARCRAFT: BROODWARS vf... 195
STAR WARS REBELLION vf........ 195
SOUTH PARK vf.......................319
SUPERBIKE world champion vf 319
TEST DRIVE 5 vf...................... 329
THE GAMES FACTORY vf........ 349
TITANIC vf 229
TOCA TOURING CAR 2 vf........319
TOMB RAIDER 3 vf..................329
TOTAL scénario vol 1 ou 2 vf 199
TRESPASSER vf....................... 319
TUROK 2 SEEDS OF EVIL vf.......315
U.E.F.A champ league 99 vf. 335
ULTIMATE CIVILIZATION 2 col vf 299
URGENCE vf.......................... 195
V-RALLY vf.............................229
VIPER RACING vf...................195
WARBREEDS vf + T-shirt+gratuit 189
WARGAMES vf...................... 289
WARGASM vf....................... 315
WARLORDS 3 darklords risin vf 295
WARZONE 2100 vf.................335
WIZARDRY COMPILATION........ 239
WORMS:3 ARMAGEDDON vf...289
XENOCRACY vf..................... 189
X - COM INTERCEPTOR vf....... 319
X - FILES LE JEU vf.................. 329
X-WING ALLIANCE vf..............325
X WING VS TIE FIGHTER gold vf 245

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis.



CD PROMO

99 F
3D ULTRA PINBALL 3 vf
ARMOR COMMAND vf
BATTLE GROUND napoleon russia
BATTLE ISLE 4 vf *
BATTLE ZONE vf
BOBBY FISHER + chess system vf
BOUCLIERS DE QUETZACOATL vf
BYZANTINE vf
CAESAR 2 vf
CANNON FODDER 2 vf
CAPITALISM vf
COMANCHE 3 vf *
CONSPIRACY vf
DARK COLONY vf
DARK FORCES+REBEL ASSAULT vf
DAVIS CUP TENNIS vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DESTRUCTION DERBY 2
DUKE NUKEM 3D prenium
EVOLUTION vf
F1 GRAND PRIX 2 vf
F1 RACING SIMULATION vf
FOOTBALL manager exten 99 vf
FUN TRACKS
GEX 3D vf
HEROES MIight & Magic 2 vf
IMPERIALISME vf
INTERSTATE 76 vf
JETFIGHTER 3 DELUXE vf
KYRANDIA 3 vf
LEISURE SUIT LARRY 7 vf
LE TRESOR DES TOLTEQUES vf
LES MYSTERES DE LOUXOR vf
LORDS OF THE REALM 2 vf
MAGIC L'ASSEMBLEE DL PACK vf*
MIGHT AND MAGIC I à V
NEED FOR SPEED 2 SE
OLYMPIC SOCCER vf
OUTLAWS vf
POWER CHESS vf
PRO PINBALL THE WEB +pinball kit
RALLY CHAMPIONSHIP vf
REBEL ASSAULT 2 vf
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN
RESIDENT EVIL vf
ROAD RASH vf
SCREAMER 2 vf
SCREAMER RALLY vf
SHADOW WARRIOR
SHELLSHOCK vf
STEEL PANTHERS 3 nf
SUBCULTURE vf
SPYCRAFT vf *
THUNDERHAWK 2 vf
ULTIMATE RACE vf
UPRISING vf
WARWIND 2

129 F
BATTLEGROUND ANTETIAM
BATTLEGROUND SHILOH
DUNGEON KEEPER GOLD vf
I - WAR vf
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf

MOTORHEAD vf
ODDWORLD vf
PHANTASMAGORIA 2 vf
POLICE QUEST SWAT vf
SHADOW OF THE EMPIRE
SIM CITY 2000 SE vf
SYNDICATE WARS vf
TEST DRIVE 4 vf
THEME HOSPITAL vf
WING PROPHECY vf

149 F
ANDRETTI RACING vf
ARCHIMEDIAN+REALMS HAUTING
BUST A MOVE 2 vf
CARMAGEDDON + DEATH RALLY
DAGGERFALL
DARK REIGN EXPANSION PACK vf
DISCWORLD vf
DREAMS vf
FIFA 98 vf
FINAL DOOM + ULTIMATE DOOM
FLYING CORPS + HERETIC
GADGET vf
HELLFIRE DIABLO DATA
HEROES MIight&Magic 2 delux vf
IMPERIUM GALACTIC+DEADLOC
IRON HELIX +gratuit
JOINT STRIKE FIGHTER vf
LAST EXPRESS vf
MAX vf
MDK vf
NBA LIVE 98 vf
OVERBOARD vf
PAX CORPUS vf
POWERBOAT vf
QUAKE + ULTIMATE DOOM
SPEED HASTE vf +gratuit
TEX MURPHY OVERSEER vf
TOMB RAIDER PRENIUM vf
TOTAL ANNIHILATION vf
TOTAL MANIA +gratuit
TRACK ATTACK +gratuit
UBIK vf
VIRTUA COP
VIRTUAL CHESS PLATINUM vf
WALLACE ET GROMIT vf
WARCRAFT 2 DELUXE vf
X-WING col + TIE FIGHTER col vf

PACK 249 F
X COM 3 APOCALYPSE + CAMAGEDDON + ECSTATICA 2

PACK 99 F
BATTLEGOUND ARDENNES + WATERLOO + CIVIL WAR

PACK WORMS 289 F
WORMS + WORMS 2 + PINBALL

PACK COMBAT 289 F
COMANCHE 3 + F22 RAPTOR + ARMORED FIST 2

ACCESSOIRES
MAXI GAMER PHOENIX 2D/3D* 16mb 950
CARTE 3DFX 2 MAXI GAMER * 12 mb 890
THRUSTMASTER ACM game card 289
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b.... 275
SIDEWINDER FREESTYLE PRO* + jeux...... 550
SIDEWINDER force feedback pro* + 2 jeux. 950
SIDEWINDER force feedback wheel * + 2 jx. 1550
LOGIC 3: game pad 8b.......... 189
GRAVEUR MAXI CD-R 4X8X +carte SCSI3* 1990
MAXI BOOSTER 640 caisson bois*............... 690
MAXI SUB WOOFER caisson bois + satellites*950
* port Colissimo 48H 60F

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM..
PRENOM..
ADRESSE..
....
CP........................ TEL........................
VILLE..
TYPE DE MACHINE..
❒ CHEQUE ❒ certifie être majeur pour CD charme
❒ CARTE BLEUE date d'expiration ....
No..

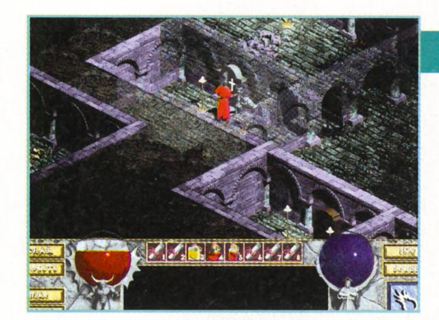
TITRES.. PRIX..........
....
....
....
Frais de port ☞
❒NORMAL 25F
❒COLISSIMO 32F garantie 48H
❒CONTRE-REMBOURSEMENT 75F
❒ CD-ROM
❒ * Matériel 60F 48H
Signature:
JO 104
TOTAL A PAYER

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

BUDGET

PAR WANDA

Comme j'ai l'impression de vous avoir déjà raconté ma vie en long, en large et en travers dans mes reportages de ce mois-ci, j'avoue ne plus avoir grand-chose à ajouter. La vie est belle. Tbf est venu nous rendre visite (quel bavard celui-là : encore pire que moi !) en oubliant d'apporter un peu de douceur angevine (on se les gèle grave de grave, mais l'avantage, c'est que ça me tient éveillée). Ivan m'a réclamé mon texte pour dans une heure, et j'avoue avoir un peu de mal à retrouver mes marques entre les jeux de dans 6 mois et les jeux d'il y a 2 ans. À moins qu'il ne s'agisse d'un effet secondaire de la partie de Team Fortress Classic de cette nuit. Bref, voici ma petite sélection des budgets – normalement – sortis en avril. Ne vous fâchez pas si je ne vous parle pas de Warcraft II Deluxe, sorti chez Sierra à 99 francs : la raison est que Warcraft II Platinum doit – normalement – sortir cet été, et que ce dernier sera complètement compatible Windows 95/98 et battle.net. La seule question est : à quel prix ? Sans doute entre 200 et 250 francs, ce qui est certes un peu cher pour un jeu vieux de plus de 3 ans, mais qui se justifie davantage que la version Deluxe.

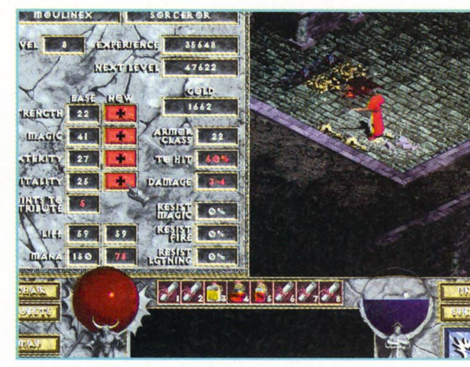


DIABLO

GAMME SIERRAORIGINALS DE HAVAS INTERACTIVE, 99 F, PENTIUM 150

Les tests de Moulinex, c'est comme les bonnes bouteilles de vin qu'on planque dans sa cave : on se les sort pour les grandes occasions et on se les savoure entre initiés. Vous voulez faire partie du clan des initiés ? Alors, courez vite regarder dans le Joy de janvier 1997. Et hop ! On passe au titre suivant. Ha, ha ! Vous y avez presque (grand) cru, hein ? Bon, Diablo, pour résumer, c'est un jeu de rôle/action où vous dirigez votre petit perso dans des donjons, en tuant des streums, en récupérant des sorts et des armures, et en poursuivant des quêtes. Bref, en vous éclatant aussi bien en solo qu'en réseau. Un détail : Moulinex a trouvé qu'ils auraient pu offrir l'add-on Hellfire en même temps. Mais ça n'engage que lui. (Joy n°78)





INCUBATION

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM 150 + CARTE 3D

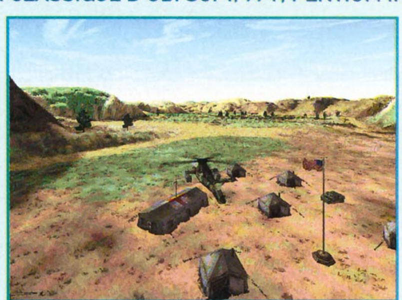


Bon, c'est sûr, le look des persos laisse à désirer : on dirait qu'ils ont la tête directement greffée entre les deux omoplates, et leur démarche est pour le moins raide. Mais ils ont au moins le mérite d'être en 3D. Et puis l'intérêt du soft se situe davantage dans cette alchimie qu'il crée, au point que vous plongez dans ce jeu de stratégie au tour par tour avec une rapidité hallucinante. Enfin, surtout si vous n'avez rien contre les scénarios futuristes où vous lattez du mutant mangeur d'humains, et accessoirement sauvez la planète. Cinq petits soldats du futur en goguette, en voilà un programme ! (Joy n°87)

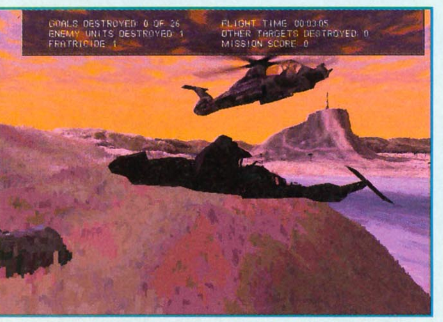


COMANCHE 3

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT, 99 F, PENTIUM II

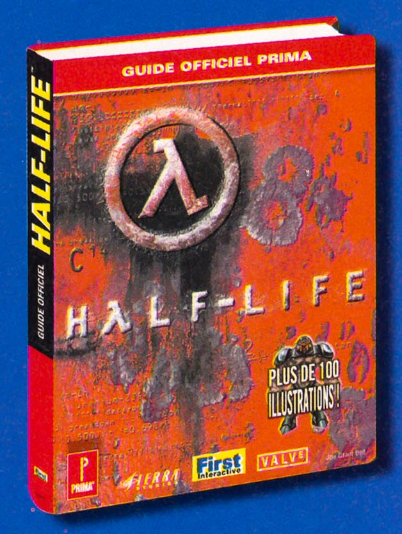


Il y a deux ans, pour faire tourner Comanche 3 en « haute résolution » (800x600 !) sur la bécane haut de gamme de l'époque (Pentium 200), il fallait se contenter d'un niveau de détail des plus sommaires. Est-ce ce vieux reliquat de frustration qui fait dire aujourd'hui à Bob Arctor : Wahou ? Peut-être. Mais le fait est surtout que, même s'il est sorti mieux dans la catégorie des simulateurs d'hélicos au cours de ces deux dernières années, Comanche 3 reste encore un très bon jeu. D'ailleurs, Fishbone lui avait filé un Mégastar. Si c'est pas de la garantie, ça ! En résumé, vous aurez droit à un pilotage réaliste, à des décors bourrés de détails, à des missions bien ficelées (quoique peu originales) et à une bonne qualité visuelle sur les machines de maintenant. (Joy n°81)





... 2 nouveaux livres dans la collection Solutions Jeux



99 F 336 pages

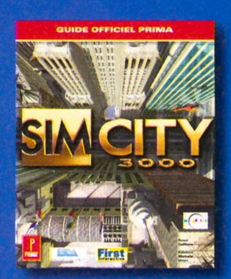
Sauvez votre peau

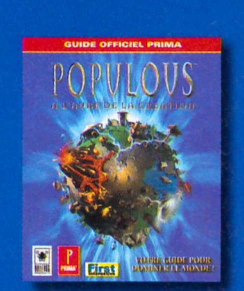


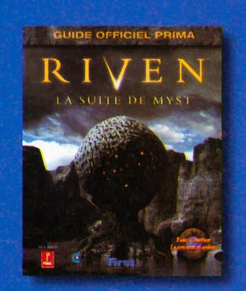
99 F 240 pages

Faites de vieux os

Les Guides Officiels, qui vous dévoilent **les solutions, les stratégies** et **les secrets,** pour aller au bout de vos jeux favoris.





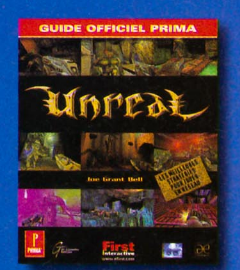




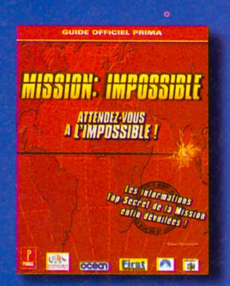
















13-15, rue Buffon • 75005 Paris
Tél. : 01 55 43 25 25 • Fax : 01 55 43 25 20
Retrouvez nos guides en librairie ou sur le site : www.efirst.com



TOP HARD

PAR LE DOCTEUR KANT

Ça y est, le Celeron 300 A est introuvable. Un bien grand malheur s'est abattu sur les pauvres overclockeurs que nous sommes. En plus, la version 333 MHz est rarement overclockable à 500 MHz. Enfin, avec la sortie des Pentium III et K6-III, la baisse des Pentium II et K6-2 commence à se faire sentir. Le Pentium II 450 MHz passe au-dessous de la barre des 3 000 F TTC.

Top Hard

L'idée de ce Top Hard est de vous apporter notre réponse à nous, en gardant à l'esprit que le matériel cité est celui que nous utilisons quotidiennement, et non pas de vous donner un listing des produits les plus performants dans chaque catégorie.
Pour les connaisseurs, il pourra paraître incomplet, ou peu exhaustif, mais ceux qui voient le hard comme un obscur amas de termes techniques trouveront une réponse synthétique pour chaque composant. On vous propose donc trois configurations, que l'on estime cohérentes, et qui doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante.
La config 1 fait environ 8 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer. J'insiste, ça a quand même baissé de 2 000 balles depuis 2 mois), la config 2 environ 12 000 francs, et la config 3 environ 16 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve). Certains l'auront remarqué, les prix sont à la baisse. En effet, avec la concurrence, chaque catégorie de produit est tirée vers le bas. Pour aider ceux que l'idée de mettre les mains dans le cambouis répugne vraiment, nous nous sommes associés au constructeur Bower, afin de créer une machine équilibrée et performante.
Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo) n'ont pas été testés ici. Ces configurations sont simplement des « config qui marchent » dans un environnement Windows 95 et Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

Le disque dur

Les modèles à 7 200 tours/min en UDMA se démocratisent. Leurs performances sont supérieures aux « anciens » 5 400 tours/min. Les capacités deviennent effarantes, Quantum annonce déjà un 50 Go ! Ce qui ne laisse présager rien de bon pour Windows 2000 ! Pour les dingues des disques durs, de nouveaux modèles en 10 000 tours/min sont annoncés, à des prix aussi élevés que leur vitesse.

Config 1 : Quantum Fireball EL 6,4 Go (UltraDMA 33 à 5 400 trs/min), 1 050 F TTC
ou Seagate Medialist Pro 6530 6,5 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 250 F TTC
Config 2 : IBM Deskstar 10 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 790 F TTC
Config 3 : IBM Deskstar 10 Go (UltraDMA 33 à 7 200 trs/min), environ 1 790 F TTC

Le modem

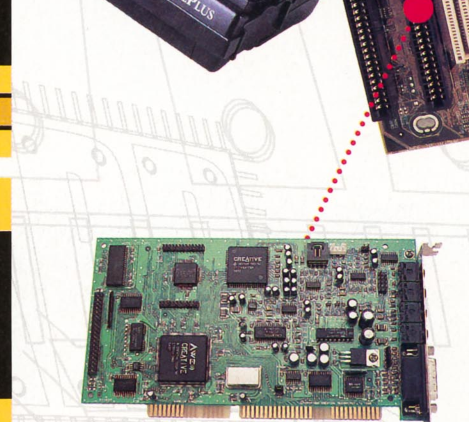
Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La nouvelle norme V.90, qui unifie le K56flex et le X2, est maintenant démocratisée. Continuez tout de même à suivre la technologie de votre provider mais, en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. Pour le choix du modem, mieux vaut appeler son provider pour s'équiper en fonction de son matériel.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 680 F TTC
Config 2 : Sporster 56 000 Flash DATAFAX externe de 3Com/US Robotics (X2), 680 F TTC
Config 3 : Message Pro externe 56 000 de 3Com/US Robotics (X2), 1 090 F TTC

La carte réseau

Nombreux sont ceux qui se mettent au réseau local. Nous avons choisi de vous proposer la typologie réseau dite « en étoile », qui offre un meilleur niveau de performances et d'évolutivité, mais qui nécessite l'achat d'un hub (voir Joy 98). Pour les jeux en réseau, des cartes Ethernet à 10 Mbit/s suffisent. Néanmoins, mieux vaut prendre des cartes réseau de marque, pour éviter les incompatibilités.

- Hub 8 port RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC
- Carte réseau Ethernet D-Link 10/100 : environ 300 F TTC



La carte son

L'ensemble Sound Blaster Live Player !, avec les 4 HP à 990 F TTC, permet d'avoir un ensemble sonore de très bonne qualité. Si vous possédez déjà les enceintes, dirigez-vous vers la carte seule. La Diamond MX 300 est dorénavant une très bonne carte pour le joueur (testée dans ce numéro).

Config 1 : Sound Live ! Player, 550 F TTC (avec le kit d'enceintes FourPoint Surround 990 F TTC) ou Diamond MX 300, 690 F TTC
Config 2 : Sound Live ! Player, 550 F TTC (avec le kit d'enceintes FourPoint Surround 990 F TTC) ou Diamond MX 300, 690 F TTC
Config 3 : Sound Blaster Live !, 990 F TTC ou Diamond MX 300, 690 F TTC





ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîte ». Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix, puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance, ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

La carte vidéo

Le choix de la carte 3D est un affreux casse-tête. Si la Voodoo 3 est la carte qui dispose de la plus large bibliothèque de jeux du moment, et celle qui fonctionne le mieux sur le K6-2, K6-III, et les petits Pentium PCI (Voodoo 3 2000 PCI), elle n'en est pas moins dépassée par les fonctionnalités et les performances des cartes à base de TnT 2 (en test dans ce numéro). Les Rage 128 Fury sont dépassées en termes de performances 3D, mais restent les seules à offrir la décompression MPEG 2 en hardware. Manquent toujours à l'appel, la Matrox G400 Max, PowerVR Neon 250 et Permedia 3.

Config 1 : 3Dfx Voodoo 3 3000, 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, environ 1 490 F TTC

Config 2 : Guillemot Xentor (TnT 2), 16 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 990 F TTC

Config 3 : Rage Fury (ATI Rage 128) de ATI, 32 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, 1 290 F TTC, ou Guillemot Xentor 32, 32 Mo de SDRAM, bus AGP 2X, environ 1 490 F TTC

Le lecteur de DVD-Rom/CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois, et pourtant, des 50X sont annoncés. En effet, les DVD-Rom permettent la lecture de CD-Rom en 32X. Sur le tout nouveau Pioneer DVD A03S, la lecture DVD s'effectue en mode 6X. De plus, grâce à la « nouvelle » ATI 128, vous pouvez vous passer d'une carte de décompression MPEG 2 pour les DVD vidéo. À noter que Creative Labs sort un nouveau kit Encore, le Dxr3, équipé d'un lecteur DVD 6X, CD 24X, et d'une toute nouvelle carte de décompression.

Config 1 : Lecteur CD ASUS 50X, environ 550 F TTC

Config 2 : Lecteur DVD Pioneer A03S, environ 950 F TTC

Config 3 : Lecteur DVD Pioneer A03S, environ 950 F TTC

Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX ou MII), dont la FPU est désormais vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Le Celeron 400 A, équipé de 128 Ko de cache, est à l'heure actuelle celui qui offre le meilleur rapport performances/prix pour le jeu. La gamme des Celeron sur socket 370 n'a pas encore montré son intérêt, surtout en termes d'évolutivité. Le Pentium III 500 MHz est le plus puissant des processeurs X86 disponibles, mais son prix reste encore exorbitant. Le K6-III 450 MHz peut être envisagé, malgré un prix encore trop élevé, et ses performances FPU le destinent plutôt à l'upgrade des K6-2.

Config 1 : K6 2 3DNow! 400 MHz, environ 1 000 F TTC

Config 2 : Celeron 400 A, environ 1000 F TTC

Config 3 : Pentium II 450 MHz, environ 3 000 F TTC

La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation des performances est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. Attention : la fréquence de bus externe des Pentium II et des K6 2 3Dnow! (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière (RAM PC 100). Des jeux comme Sin ou Half-Life sont très sensibles à la taille de la Ram : plutôt que de prendre un gros processeur, on peut donc préférer 128 Mo de Ram.

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 580 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 580 F TTC

Config 3 : 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 1 150 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 AGP en fin de vie, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performances/prix intéressants, surtout avec le K6 2 3Dnow! d'AMD, et maintenant le K6-III 3Dnow! 450 MHz qui, malheureusement, n'a toujours pas de FPU à la hauteur des processeurs d'Intel, et est vendu trop cher.
- En face, l'architecture Intel Slot 1 et la très bonne FPU (floating point unit) des PII, Celeron A et maintenant de PIII. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset BX (et seulement BX), qui permet une fréquence de bus de 100 MHz, et des fréquences processeur jusqu'à 500 MHz, voire plus. Avec le chipset BX, vous pourrez plus tard monter du Pentium III, au moment où son prix sera plus bas, et son utilité prouvée. Les cartes mère à base de chipset JX (AGP 4X, UDMA 66...) n'apparaîtront, quant à elles, que cet été. En attendant, le meilleur choix, rapport performances/prix, reste la gamme des Celeron A à 400 MHz et les PII 400 MHz.
- La gamme des cartes mère équipées de socket 370 peut être envisageable pour les moins fortunés d'entre vous, mais reste tout de même à éviter en raison de ses capacités d'évolution plus réduites.

Config 1 : MSI 5169 de Microstar (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz et plus), 620 F TTC ou P5A de Asus (Super Socket 7 jusqu'à 500 MHz et plus), 680 F TTC

Config 2 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), 695 F TTC ou MSI 6163 de Microstar (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), environ 700 F TTC

Config 3 : Abit BH6 (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), 695 F TTC ou MSI 6163 de Microstar (Slot 1 jusqu'à 500 MHz et plus), environ 700 F TTC

Le moniteur

Config 1 : 17" Iiyama A701GT, 3 090 F TTC ou 17" ViewSonic PT775, environ 3 500 F TTC

Config 2 : 17" Iiyama A701GT, 3 090 F TTC ou 17" ViewSonic PT775, environ 3 500 F TTC

Config 3 : 19" Iiyama A901HT, environ 4 800 F TTC ou 19" ViewSonic PT 795, environ 5 200 F TTC

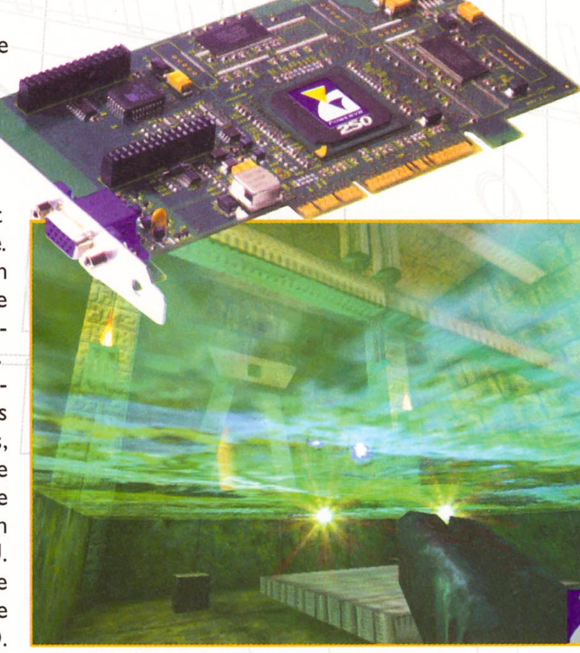
PAR KANT

POWER VR NEON 250



Voilà donc l'annonce de la carte la plus retardée de l'année, 1998. La NEON 250 est à base du PowerVR Series2 qui, grâce à la technologie spécifique à Videologic/Nec, permet d'éliminer le Z-Buffer (voir Joy n°92) et surtout de gagner de la bande passante mémoire. Annoncée pour l'été dernier, la version Dreamcast a occupé la majorité du temps de l'équipe de Videologic. Ils s'apprêtent maintenant à nous fournir une version pour nos PC. La NEON 250 est donc une carte AGP 2X équipée de 16 Mo de SDRAM, et qui gère tous les effets des nouvelles cartes 3D (mode 32 bits, bump map, compression de textures...). De plus, Videologic semble ne pas avoir fait la même erreur qu'avec la Power VR 1, en incluant enfin un Setup Engine puissant qui décharge le CPU. Nous devrions donc pouvoir tester la carte le mois prochain, afin de voir si elle tire son épingle du jeu dans le monde très agité des cartes 3D.





MATROX G400 MAX

Alors que la G400 n'est toujours pas sur mon bureau pour être testée, les coyotes de Matrox annoncent déjà une version « performance » de celle-ci : la G400 Max.

La G400 Max est annoncée comme 30 % plus rapide que la G400 normale. On y retrouve toutes les options qui font le point fort de la G400 :
- affichage bi-écran (DualHead)
- gestion de l'Environment Bump Map (voir Joy n° 103)
- et bien entendu toutes les fonctions d'une carte 3D de dernière génération (gestion des modes 3D en 32 bits, Multi Texturing en 1 passe...)

En poussant la fréquence du processeur, la G400 Max atteint une puissance de 333 Mtexels/seconde ; et grâce à son RAMDAC à 360 MHz, elle permet de monter en 2048x1536x32 bits à la fréquence de 85 Hz. La G400 normale, quant à elle, dispose d'un RAMDAC à 300 MHz. Alors monsieur Matrox, on me l'envoie cette carte ? Sinon, je vais finir par aller la chercher au Canada !

ATI 128 pro

Non content de renommer toute sa gamme Fury (Fury 16 Mo, Fury 32 Mo avec ou sans sortie TV), ATI annonce la disponibilité, dans quelques mois, d'un nouveau chip graphique : le Rage 128 Pro. C'est-quoi-donc-le-Rage-128-Pro ? Vous prenez un Rage 128, vous le montez en fréquence, et paf !, comme il y a encore de la place vous doublez le setup engine pour augmenter la vitesse du machin (50 % plus rapide d'après ATI). Ensuite, vous lui rajoutez le support du S3TC (système de compression de textures mis au point par S3) renommé en DX6TC, ainsi que celui de l'Anisotropic Filtering (un truc compliqué). Pour être à la mode, vous lui mettez une sortie numérique pour écran plat et vous gardez la sortie TV ainsi que la décompression Mpeg 2. Au final, vous obtenez un Rage 128 Pro GL pour le haut de gamme (32 Mo de Ram, voire plus) et un Rage 128 VR pour l'entrée de gamme (6 Mo). Le communiqué de presse ne donne pas de date de disponibilité concernant la puce, pas plus que celle des drivers. ATI semble avoir compris la leçon du lancement du Rage 128, et surtout des problèmes qu'ils viennent à peine de résoudre avec leurs drivers pour les jeux (Half-Life notamment). D'ailleurs, je vous conseille d'aller faire un petit tour sur le CD de ce mois-ci, pour mettre à jour lesdits drivers.













PAR KANT

Si le domaine des cartes 3D sur PC est le terrain d'une lutte sans merci, il existe une autre bataille plus discrète, celle des cartes son 3D où deux technologies s'affrontent : celle de Creative Labs (EAX : voir Joy n° 97) et celle d'Aureal (A3D). La Diamond Monster Sound MX 300 utilise cette dernière et semble bien partie pour être une excellente carte son pour le joueur.

Diamond Monster Sound MX 300

Si le son 3D vous apparaît comme un gadget inutile, il suffit d'y avoir goûter avec des jeux comme Half-Life pour ne plus pouvoir s'en passer. Évidemment, l'investissement dans un ensemble de deux paires d'enceintes avec caisson de basse est absolument nécessaire pour bien apprécier les phénomènes d'immersion et de positionnement 3D. Certains constructeurs vous assurent que deux enceintes suffisent ; c'est absolument faux. Le joueur de 1999 exigeant a besoin de ses quatre enceintes, comme le joueur de 1998 a eu besoin de sa Voodoo 2. Il est vrai que si vous ne jouez qu'à des jeux en 2D ou de stratégie, une carte son 3D n'a aucun sens. Par contre, toutes les simulations de véhicules, les Quake-like, les jeux d'aventure en 3D - bref tout ce qui nécessite une grande immersion - prennent de l'ampleur avec une carte son 3D et quatre enceintes. Bien sûr, le son 3D est gourmand en ressources, d'où les accélérateurs 3D. Microsoft, avec DirectX6, a amélioré les fonctions de DirectSound 3D, mais ces dernières ne sont pas suffisantes pour véritablement donner une sensation de 3D. Et c'est là qu'interviennent les API (Applications Programming Interface) telles que l'A3D et l'EAX. En offrant des effets avancés tels que les réflexions, les réverbérations, les occlusions, ces nouvelles cartes simulent le positionnement soit du son, soit d'un objet dans une pièce. Par exemple, la réverbération du son sur une texture de bois ne sera pas la même que sur une texture de pierre. Vous imaginez facilement la somme de calculs à effectuer en fonction de l'environnement 3D. Aureal propose d'ailleurs aux développeurs un outil qui fournit les bonnes propriétés acoustiques en fonction des textures. Cette technologie, mise au point par Aureal, porte le doux nom de Wavetracing. Elle calcule la description géométrique d'un espace en 3D, qui permet de suivre les flux sonores en temps réel pour y effectuer les effets sonores (réflexion, occlusion…) en fonction des obstacles acoustiques (mur, personnes, objets…).





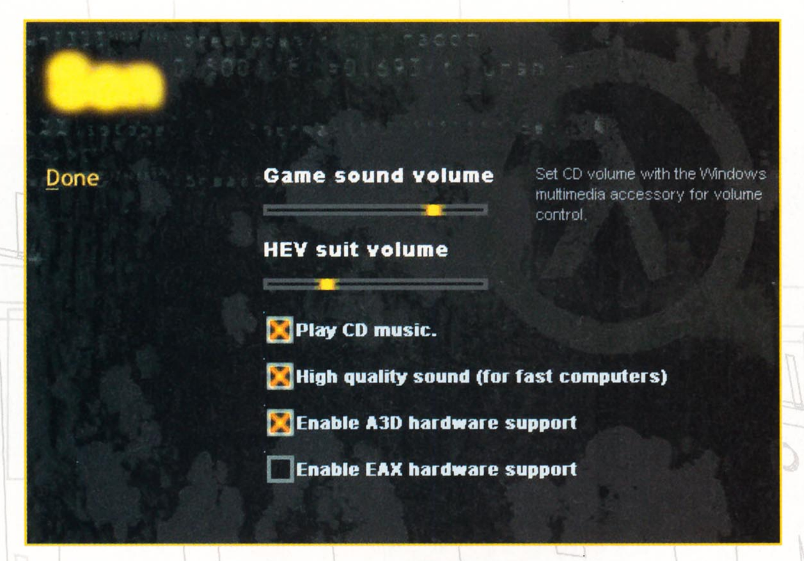
A 3D

Liste des jeux supportant la norme A3D (non exhaustif)

Wild Metal Country	Redline Racer
Half-Life	Outlaws
Myth II	Jedi Knight
Powerslide	Mysteries of the Sith
Klingon Honor Guard	TigerShark
Trespasser: Jurassic Park	Plane Crazy
Wargasm	Motorhead
Starsiege	Thief
Descent: Freespace	Unreal
Battlezone	Sin
Incoming	MDK
Heavy Gear	Heretic II

Fiche technique

Architecturée autour de la dernière puce d'Aureal, le Vortex 2, la MX 300 se présente comme une carte PCI équipée de deux sorties audio (une paire d'enceintes + un casque ou deux paires d'enceintes), d'une entrée stéréo et une entrée microphone. Elle comporte également une



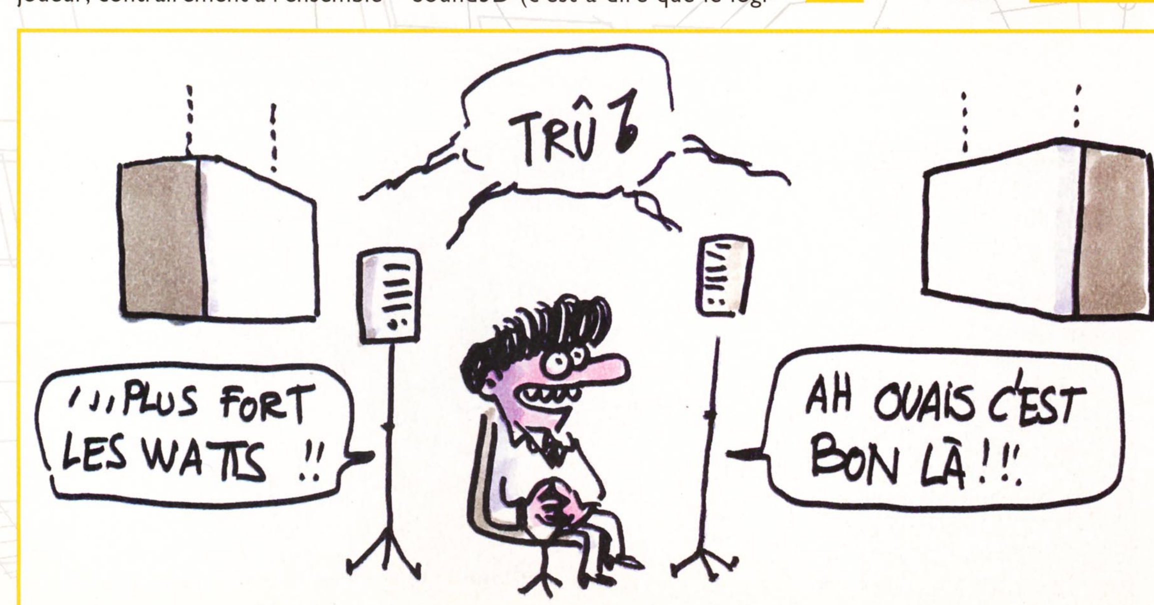
interface Midi MPU-401 et un connecteur MX-link pour une carte fille SPDIF (sortie numérique vendue séparément) et peut-être pour une carte de décompression AC3 5.1 (son AC3 pour la lecture des DVD). Le vortex 2 est une puce d'une puissance de 600 mips (millions d'opérations par seconde) et non pas un DSP (Digital Signal Processing) à l'instar de Sound Blaster Live. Quelle est la différence ? Un DSP peut être reprogrammé par voie logicielle et ne réalise que des opérations simples de calcul, alors qu'une puce comme celle d'Aureal comprend toutes les fonctions précâblées en hardware. Au final, une puce est deux à trois fois plus puissante qu'un DSP pour le même prix. Cependant, les fonctions d'un DSP peuvent être mises à jour avec l'évolution technologique, pas celles d'une puce.
La MX 300 propose donc 76 voix 3D (A3D, DirectSound 3D), 92 voix pour DirectSound (non 3D), 64 voix wavetable en hardware. La destination de la carte est clairement le joueur, contrairement à l'ensemble ISIS de Guillemot essentiellement destiné aux musiciens. La carte concurrente est la Sound Blaster Live Player, qui ne comprend pas non plus de sortie SPDIF.
C'est évidemment une carte destinée à Windows 95/98, mais le support DOS est compatible Sound Blaster Pro.

A3D, le glide des cartes son ?

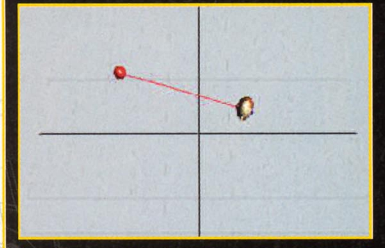
Testée sous différents jeux à la norme A3D et avec quatre enceintes et un caisson de basse, la sensation est vraiment fabuleuse. Sous Half-Life, l'utilisation de l'A3D fait perdre seulement 3 à 4 images par seconde, mais la sensation d'immersion est renforcée et permet de « sentir » les ennemis beaucoup plus facilement. Par rapport à la bibliothèque EAX, l'effet est encore plus saisissant et extrêmement réaliste.
En tant qu'accélérateur DirectSound3D (c'est-à-dire que le logiciel n'utilise que les fonctions d'accélération de Microsoft), la MX 300 fait merveille et apporte un gain d'environ 20 % en termes de fluidité 3D, comparée à une carte son non accélérée 3D où le CPU effectue tous les calculs.
Et là je vais vous dire un truc, et après vous n'y comprendrez plus rien : la MX 300 est aussi compatible EAX ! On rigole moins là ! En effet, la puissance de Creative Labs a permis d'intégrer la norme EAX 2.0 dans DirectSound 3D, faisant de l'EAX l'API pour le son 3D. Aureal ne pouvait pas ne pas être compatible avec le standard et a donc développé des drivers qui supportent L'EAX 2.0.
Au final, la MX 300 de Diamond, au prix de 690 F TTC, devient l'une des meilleures cartes son 3D pour les joueurs, puisqu'elle est compatible avec tous les standards du moment (DirectSound, DirectSound3D, DirectSound3D EAX, A3D) et apporte, grâce à sa librairie A3D, un environnement audio inégalé. Néanmoins, nous aurions souhaité que Diamond propose un ensemble carte + quatre enceintes au même prix que celui de Creative Labs. Reste à espérer que les développeurs exploiteront au mieux cette puissante API et que Microsoft, à l'instar de Direct3D et OpenGl, l'intègrera par défaut dans DirectX7.
Bref, si vous vous procurez cette carte, il faudra vérifier sur les boîtes de jeu la présence ou non de l'icône A3D.

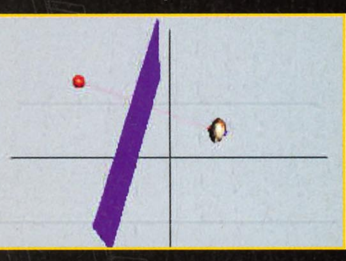
NOTE GLOBALE

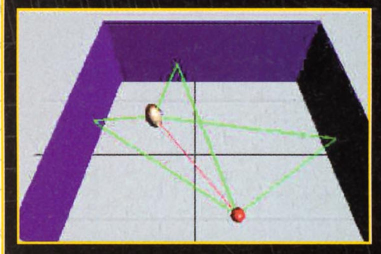
18

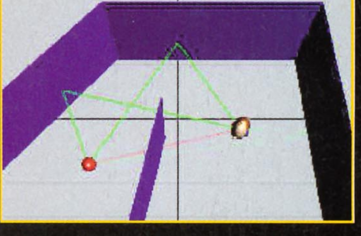


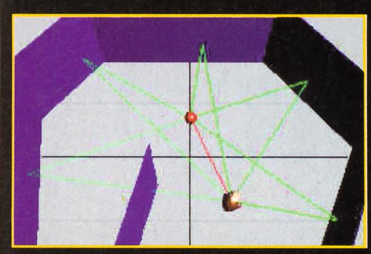
Une petite explication des effets que la MX300 peut gérer, grâce au Wavetracing


Il n'y a pas d'obstacle, on utilise un rendu A3D direct.


Exemple d'une occlusion simple. Le mur ne laisse pas passer complètement le son (en fonction de sa texture).


Exemple de réflexion simple. En plus du son normal, l'utilisateur entend plusieurs sources réfléchies.


Exemple de réflexions et d'occlusions. On commence à retrouver l'environnement d'un jeu comme Half-Life.


Exemple complexe de réflexion et d'occlusion, où un des sons réfléchis comporte en plus une occlusion.

M A T O S

PAR KANT

K6 III AMD joue à cache-cache

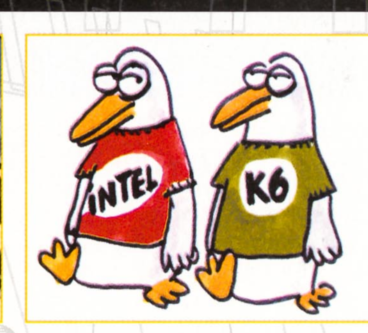
AMD et Intel jouent à cache-cache depuis deux ans (en 2000, ce sera Colin-Maillard !). Lorsque AMD sort un nouveau jeu d'instructions sur son processeur, Intel rajoute du cache. Lorsque Intel sort son nouveau jeu d'instructions, AMD rajoute du cache. Et tout ça pour nous les joueurs. On est gâtés, non ?



3DMARK™ 99 MAX

AMD K6 III 3DNOW!

3DMark is a trademark of Futuremark Corporation.
3DMark™ 99 Max Copyright © 1998-1999 by Futuremark Corporation. All rights Reserved.



Un K6-2 amélioré ?

Avec tous ces II et ces III qui se promènent partout en ce moment, il est temps de faire le point sur les annonces marketing et les réalités techniques. Intel vient de sortir son Pentium III, et ce n'est qu'un Pentium II amélioré, et non pas une nouvelle architecture de processeur. AMD sort donc son K6 III et, lui aussi, ce n'est qu'en K6-2 amélioré. Mais revenons quelques mois en arrière.

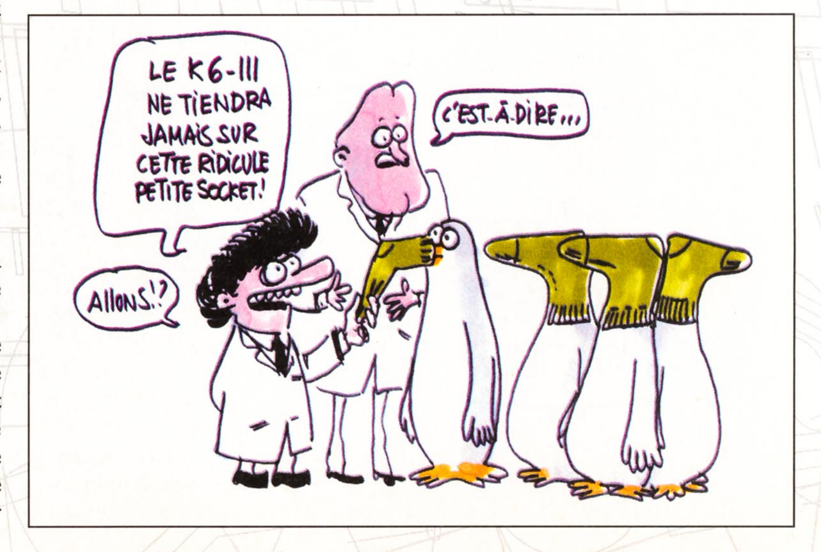
En 1996, AMD sort son K6, un superbe processeur qui offre une réelle alternative au Pentium MMX de l'époque. Intel décide alors de casser le marché en abandonnant les carte mère Socket 7 au profit d'un format propriétaire, le SLOT 1, destiné au Pentium II. AMD réagit en sortant un K6-2 sur des cartes mère Super Socket 7 et offre une solution prix/performance nettement supérieure à celle d'Intel. Pour AMD, c'est l'Eldorado. Ils prennent de nombreuses parts de marché sur des machines aux alentours de 7 000/8 000 francs. Intel, attaqué lors d'une guerre des prix, décide alors de sortir le Celeron A. Un processeur merveilleux pour le joueur, car doté d'une très bonne FPU à un prix dérisoire. Donc, depuis fin 1998, Intel reprend du terrain face à AMD sur les machines d'entrée et de milieu de gamme avec un produit qui ne ressemble plus du tout à l'ancienne stratégie marketing d'Intel. Avant le Celeron, performant signifiait cher. Avec la sortie du Pentium III, Intel essaie de se redonner une image de fabricant de processeurs haut de gamme. Avec le K6 III, AMD tente également de revenir sur le marché des processeurs à plus de 2 000 francs. Mais cher veut-il dire performant ?

Le joueur peut-il se passer d'une bonne FPU ?

La grande question de la réussite, pour le joueur du K6 III, est l'intégration, par les développeurs, des instructions 3Dnow! au sein des lignes de code de leurs programmes. L'impact de ses instructions sur les jeux est d'environ 30 % de performances, si les drivers de la carte 3D sont optimisés, ainsi que le jeu lui-même.

Du point de vue des performances pures, l'apport du cache par rapport au K6-2 a un impact essentiellement sur la manipulation de données relativement lourdes de type bureautique, vidéo et base de données (c'est-à-dire des données en nombres entiers). De ce point de vue, le K6 III 450 MHz enfonce littéralement le Pentium III 500 MHz, grâce à une très bonne gestion de ses 3 niveaux de cache. On aurait pu espérer que l'apport de ce cache ait une influence bénéfique sur les performances de la FPU, mais ce n'est pas le cas.

Malheureusement - je dis bien malheureusement - AMD n'a toujours pas intégré une unité de virgule flottante (unité spécialisée dans les calculs scientifiques ou FPU) pipelinée au sein de son processeur. En effet, la grande force des processeurs Intel reste l'unité de virgule flottante de type pipeliné. Une petite explication s'impose. La technique du pipeline consiste à segmenter les instructions pour qu'elles s'effectuent en un seul cycle d'horloge : là où il faut 2 ou 3 cycles à un K6 III pour effectuer une instruction FPU, les Pentium II et III ne prennent qu'un seul cycle.

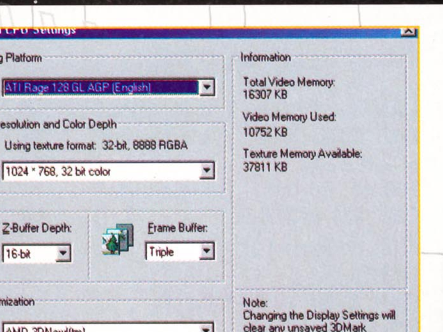




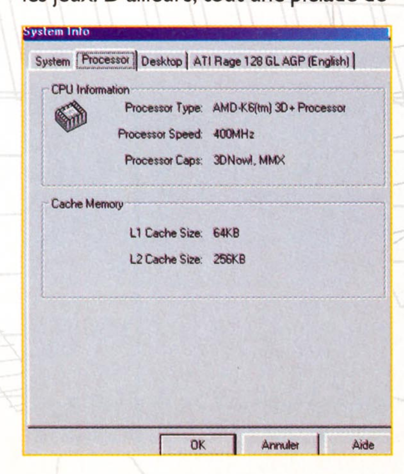
Notre machine de test

La machine que nous avons pu tester nous a été fournie par le constructeur Tuxon, sous la dénomination Station K6 III DVD (10 490 FF TTC). Elle se compose de :
Carte mère : Microstar MSI 5169
Processeurs : AMD K6 III à 400 MHz
Mémoire : 64 Mo de SDRAM 100
Carte Vidéo : ATI 128 GL (16 Mo de SDRAM) avec le Soft DVD
Écrans : IIYAMA A702 GT
Lecteur DVD 6X
DD 5 Giga Maxtor
Carte son : SB PCI 64
Ensemble deux enceintes + caisson de basse Altec Lansing 45.1.
Le PC est fourni avec Windows 98 et la suite bureautique Claris.
Vous pouvez trouver toutes les machine de Tuxon sur www.tuxon.net.





Évidemment, l'optimisation d'une FPU réclame beaucoup d'investissement (Intel conserve à peu près la même depuis les Pentium classiques) et AMD a préféré contourner ce problème grâce à l'adjonction des nouvelles instructions 3Dnow!. Mais on ne change pas les habitudes des développeurs du jour au lendemain. Les instructions classiques X86 sont ancrées depuis longtemps chez les développeurs, et nombreux sont ceux qui font appel plus souvent à la FPU du processeur qu'à ces jeux de nouvelles instructions, censées soulager la FPU. Néanmoins, AMD a deux beaux atouts entre les mains, puisque les instructions 3Dnow! introduites avec le K6-2 (en 1998) sont de plus en plus exploitées (grâce aussi à la pression marketing d'AMD, il faut bien le reconnaître) dans les jeux. D'ailleurs, tout une pléiade de développeurs a annoncé l'utilisation de ces instructions (ainsi que celles d'Intel, les SSE !) dans ses produits présents et futurs. En effet, les deux jeux d'instructions se valent, et les développeurs ont tout intérêt à ce que leurs produits fonctionnent sur toutes les plates-formes.



Le K6 III déçoit les joueurs

C'est une architecture en fin de vie que nous propose AMD avec le K6 III, et surtout avec la plate-forme Super Socket 7 qui ne passera pas les 100 MHz en fréquences de bus externe, et qui est donc larguée par la technologie d'Intel qui permet déjà des fréquences de bus externes de 112, 124, 133 MHz (du moins pour les cartes mère). Pour le joueur, le K6 III ne peut s'envisager que pour les possesseurs de K6-2 ayant déjà une bonne carte mère de type Super 7 (Asus P5-A, MSI 5169) et ceux qui sont équipés de cartes vidéo à base de 3Dfx (Banshee, Voodoo 3). Pourquoi 3Dfx uniquement ? Les cartes mère à base des chipsets Alladin V et MVP3 ont une fâcheuse tendance à mal gérer les fonctions avancées du bus AGP des nouvelles cartes vidéo (TNT, TNT2, ATI 128), tandis que les Voodoo n'exploitant pas véritablement les spécificités du bus AGP posent moins de problèmes, d'autant plus qu'elles ont les meilleurs drivers 3Dnow! du marché. En conclusion, vous n'êtes pas un joueur et vous ne lisez pas ce magazine, donc vous pouvez envisager l'achat d'un K6 III pour ses performances extraordinaires en bureautique avancée. Vous êtes un joueur qui cherche à acheter une nouvelle machine tout de suite : orientez-vous vers un Celeron A.
Si vous pouvez attendre quelques mois, alors attendez de voir ce que veut le K7 : ce dernier semble être une véritable bombe pour nos jeux, puisqu'il intègrera une FPU pipelinée et super scalaire (capacité à traiter les données en parallèle) en plus des instructions 3Dnow!. Et si vous voulez mettre à jour votre K6-2 , alors attendez au moins la version 500 MHz du K6 III. Par contre, du côté de « l'Internet », ça va pas plus vite ni sur K6 III ni sur Pentium III. On m'aurait menti ?



	K6-III 400 MHz + ATI 128 GL	Celeron 400 MHz + ATI 128 GL
Quake 2 (3.20) Avec 3DNow!		
Timedemo 1		
640X480x16	43.6	60.3
1024x768x16	35.7	42.5
3DMARK99 Max avec 3DNow!		
640X480x16	3287	3480 (pas de 3DNow! évidemment)
1024x768x16	2631	2780 (pas de 3DNow! évidemment)
3DMARK99 Max sans 3DNow!		
640X480x16	2376	
1024x768x16	2277	

Soulevons le capot !

Le K6 III se présente donc comme l'ultime solution pour les cartes mère Super Socket 7 (du moins celles qui peuvent supporter un voltage de 2.4 V). Il existe en deux fréquences - 400 et 450 MHz - et garde à peu de choses près la même architecture que le K6-2 (gravure en 0.25 microns). La grande innovation réside dans l'ajout de 256 Ko de cache de niveau 2 au sein même du processeur et fonctionnant à la même vitesse que ce dernier (ce qui fait passer le nombre de transistors de 9.3 millions à 21.3 millions). Le cache présent sur la carte mère devient de fait un cache de niveau 3. On peut donc avoir entre 32 Ko + 256 Ko + 512 Ko et 32 Ko + 256 Ko + 2 048 Ko de cache dans son PC à comparer au 32 Ko + 512 Ko des Pentium II et III et aux 32 Ko + 128 Ko des Celeron. AMD appelle cette architecture la TriLevel Cache. Outre ses 3 niveaux de cache, le K6 III conserve les instructions 3Dnow! introduites en 1998 avec le K6-2. Ces dernières sont censées optimiser le traitement de la 3D pour nos jeux (voir Joy n° 95).



L'informatique à vos côtés



3615 AATDIRECT (2,23 F/mn)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

MONITEURS

iiyama

	PRIX F TTC
S702GT 17" TUBE FST 1600x1200 à 77 Hz TCO'95	2 390
A701GT 17" TUBE Diamondtron[R] 1600x1200 à 75 Hz TCO'95	3 490
A901HT 19" TUBE Diamondtron[R] 1600x1200 à 75 Hz TCO'95	4 990

SONY

	PRIX F TTC
15" Multiscan 100ES 1024x768 à 85 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 92	1 690
17" Multiscan 200ES 1280x1024 à 65 Hz, pitch 0,25,Trinitron TCO 92	2 760
17" Multiscan 200GST 1280x1024 à 75 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 95	3 590
19" Multiscan 400PST 1600x1280 à 75 Hz, pitch 0,25, Trinitron TCO 95	6 590
21" Multiscan 500PST 1600x1280 à 80 Hz pitch 0,25, Trinitron TCO 95 Energy 2000	9 890

Les gammes ES, GS, AS et PS sont garanties 3 ans dont 1 an sur site

PHILIPS

	PRIX F TTC
15" 105S 1024X768 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	1 290
17" 107S, 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	2 290
19" 109S, 1600X1200 À 75 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	4 490
14" 104B, 1280X768 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	990
15" 105MB, 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	1 790
17" 107MB, 1280X1024 À 60 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	3 190
17" BRILLIANCE 107 MP 1600X1200 À 72 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	4 550
19" BRILLIANCE 109 MP, 1600X1200 À 75 HZ, pitch V/H 0,26/0,22 TCO 95	5 990

Moniteurs 19" et 21" garantis 3 ans dont la 1ère année sur site

21" BRILLIANCE 107 MP 1600X1200 À 72 HZ, pitch V/H 0,28/0,24	9 250

Panasonic

	PRIX F TTC
15" E50i, 1024x768 à 75 Hz, pitch 0,28	1 190
17" PanaSync E70 1280x1024 à 65 Hz pitch 0,27	2 190
17" PanaSync SL70i, Tube court 280x1024 à 60 Hz, pitch 0,27 TCO 92	3 050
19" PanaSync SL90 Tube court 1600x1200 à 75 Hz pitch 0,25 TCO 95	5 590
21" PanaSync S 110 1600x1200 à 75 Hz pitch 0,25 TCO 95	8 590

Moniteurs garantis 3 ans sur site

TATUNG

Garantie 3 ans sur site

	PRIX F TTC
C5D 15" 1024x768 70 Hz Pitch : 0.28 Digital	990
C5BT 15" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.28 Digital TCO 95	1 150
C7T 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital	1 680
C7TT 17" 1280x1024 60 Hz Pitch : 0.27 Digital TCO 95	1 790
C9N 19" 1600x1200 75 Hz Pitch : 0.26 DigitalTCO 95	3 390

LECTEURS DVD LECTEURS CD-ROM et GRAVEURS

LECTEURS DVD

CREATIVE

	PRIX F TTC
PC-DVD DXR-2 5X	1590
PC-DVD DXR-3 6X	1790
Lecteur DVD 6X NOUVEAUTE	895

LECTEURS

	PRIX F TTC
ACTIMA 40X ATAPI (bulk)	320
LEOPTIC 40X ATAPI (bulk) NOUVEAU	320
MITSUMI 32X ATAPI (bulk)	305
CREATIVE 36X ATAPI (bulk) PROMO	310

LECTEURS/GRAVEURS/ RÉINSCRIPTIBLES

	PRIX F TTC
CREATIVE CDRW 2X2X24, Atapi	1490
MITSUMI CR 4802 TE 4X2X8X, Atapi	1890
PHILIPS 2x/2x/6x Atapi, + Logiciel (bulk)	1590
PCA-460RW 4x4x16x Atapi + Logiciel NOUVEAUTE	2 290
YAMAHA CRW-4416E 4x/4x/16x Atapi, + Logiciel	2 390
CRW-4416S 4x/4x/16x SCSI, + Logiciel	2 390

MODEMS

Kortex — Les hommes téléphonent... Les ordinateurs tortexent

	PRIX F TTC
NOVAFAX 56K V90 VOCAL PLUS	690
KAPTIX 56000 V90 2 Mo	1 090
KORTEX MELVOX 56000 4 Mo	1 350
NOVAFAX NUMERIS 128000	1 690

OLITEC

	PRIX F TTC
Carte PCI 56000/V90	355
Speed' Com 56000/V90 NOUVEAUTÉ	620
Self Memory "2 000" NOUVEAUTÉ	895
Self Memory E-Mail 56.000/V90	950
Self Memory "Phone" 56.000/V90	1 090

Smart Memory PRO 56.000/V90 1 190 F TTC

Speak'Net (avec Micro Jabra)	1 290

3Com **USRobotics** — L'Accès Intelligent à l'Information

Carte SPORTSTER ISDN TA, carte de communication passive RNIS sur Bus ISA Garantie 5 ans	490
Carte SPORTSTER WinModem 56 K évolutive pour Windows 95 Garantie 5 ans	390
56 K Fax modem	760
Message Modem 56 K	890
Message Pro 56 K	990
Carte PCMCIA 3Com Megahertz 56 K Global Modem	1 250

CD-R/CD-RW/CARTOUCHES et DISQUETTES VIERGES

KODAK (inscriptible) CD-R 650 Mo 74 mn en boîte de 10	100
LEAD DATA (réinscriptible) CD-RW 650 Mo 74 mn à l'unité	21

TDK

TDK (inscriptible) CD-R 650 Mo 74 mn en boîte de 10	105
OEM (inscriptible) CD-R 80 mn en boîte de 10	135
Disquette IOMEGA Zip 100 Mo	89
Disquette IMATION Zip LS-120 Mo	89
Disquettes SONY ou TDK 1,44 Mo Boîte de 10	20

SCANNERS



	PRIX F TTC
SNAPSCAN 1212 P 600x1200 36 bits Port //	790
SNAPSCAN 1212U 600x1200 36 bits USB	990
SNAPSCAN 1236 S 600x1200 dpi 36 bits + 3 logiciels	1 790
SNAPSCAN 1236 ARTLINE 600x1200 dpi 36 bits + 3 logiciels	1 990



UMAX

	PRIX F TTC
FunScan 610S, 600x300 dpi	590
FunScan 1220P, 1200x600 dpi //	690
FunScan 1220S, 1200x600 dpi 36 bits, Port SCSI, Carte + 4 logiciels	1 190
FunScan 1220U, 1200x600 dpi 36 bits, Port USB, Carte + 4 logiciels	990
ScanOffice 1220 S Pro 1200x600 dpi interpolée, SCSI, 36 bits, Port SCSI Carte + 4 logiciels + Adaptateur pour transparent	2 150

HAUT-PARLEURS

ACTIFS ET BLINDES	PRIX F TTC
SP - 696 Son stéréo 2 HP 120 W pmpo	149
3D - 102 Son 3D 2 HP satellite + 1 caisson de basses 500 W pmpo	390

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

ACS- 43 2HP 2x5W(RMS)	349
ACS- 45.1 2 Sat-6 W +1caisson en bois 20W RMS	590
ACS- 48 Power Cube Plus 3HP 20W + 40W (RMS)	1 250
ADA-305 USB Dolby Pro Logic 2HP 20W +1 Caisson de Basses 20W (RMS)	1 350

POINTS DE VENTE aAT

aAT	MERIGNAC	156, av. de la Somme	33700		Tél. : 05 56 13 13 14	Fax : 05 56 34 81 63
aAT	DIJON	6, bd Clémenceau	21000		Tél. : 03 80 72 01 32	Fax : 03 80 72 02 03
aAT	LYON	22, av. Jean Jaurès	69007	Métro : Saxe-Gambetta	Tél. : 04 78 58 53 58	Fax : 04 78 58 51 80
aAT	NANCY	72, rue Raymond Poincaré	54000		Tél. : 03 83 94 09 64	Fax : 03 83 41 49 11
aAT	PARIS	40, bd Haussmann	75009	Stand aAT Galeries LAFAYETTE	Tél. : 01 53 21 01 60	Fax : 01 42 82 08 68
aAT	RENNES	105, av. Henri Fréville	35200		Tél. : 02 99 41 91 11	Fax : 02 99 41 92 65
aAT	SUPERSTORE PARIS	206 - 210, bd de Charonne	75020	Métro : Philippe Auguste	Tél. : 01 44 93 88 00	Fax : 01 44 93 88 08
aAT	SUPERSTORE TOULOUSE	2, av d'Atlanta	31200		Tél. : 05 61 61 60 88	Fax : 05 61 61 60 80

Fermeture le lundi (sauf aAT Galeries Lafayette)

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de mai 1999

aAT se réserve le droit de modifier les spécifications et les prix sans avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf erreurs ou omissions typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

SUPERSTORE aAT - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 Fax : 01 44 93 88 08

joy-0599-2/2



L'informatique à vos côtés



3615 AATDIRECT (2,23 F/m)

PERIPHERIQUES et PIECES DETACHEES

CARTES GRAPHIQUES & 3D



	Prix F TTC
V3400TNT Riva TNT, AGP, 16 Mo	795
V3400TNT Riva TNT, AGP, 16 Mo + sortie TV	890




3D Charger Rage IIC, AGP, 8 Mo (bulk)	295
ATI **XPERT 98**, AGP, 8 Mo (bulk)	460
ATI **XPERT@Work AGP** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	465
ATI **XPERT@Play AGP** 3D Rage Pro, 4 Mo ext. 8 Mo (bulk)	530
ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo (bulk)	530
XPERT 99 Rage 128 VR, AGP, 8 Mo	590
ATI **XPERT@Play 98, AGP,** 8 Mo SGRAM	590
ATI **XPERT@Work AGP**) 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	630
ATI **XPERT@Play AGP** 3D Rage Pro, 8 Mo (bulk)	695
XPERT 128 Rage 128 GL, AGP, 16 Mo	845
ATI **All-in-Wonder Pro AGP,** 3D Rage Pro 4 Mo ext. 8Mo **Acquisition video 2D et 3D** (bulk)	1 060
Rage Magnum Rage 128 GL, AGP, 32 Mo	1 090
Rage Fury Rage 128 GL, AGP, 32 Mo + sortie TV	1 390



CREATIVE
CREATIVE LABS

Banshee 16 Mo	590
RIVA TNT (PCI/AGP), 16 Mo	790
3D Blaster Voodoo2 12 Mo + JEUX	890
Savage 4	N.C.





MYSTIQUE G200 SD, 8 Mo sans sortie TV (bulk) 650 F TTC

	Prix F TTC
MYSTIQUE G200 AGP, 8 Mo ext. 16Mo(bulk)	790
MILLENNIUM G200 AGP, 8 Mo ext. 16Mo(bulk)	790

CARTES SON

CREATIVE
CREATIVE LABS

	Prix F TTC
Sound Blaster ensoniq **PCI 64V** (OEM)	195
Sound Blaster 16 PCI	290
Sound Blaster **PCI 128** (bulk)	350
Sound Blaster **LIVE VALUE** (bulk)	490

CARTES MERES

ASUS

	Prix F TTC
P2L-M-ATX 440 EX AGP, 100 MHz, Slot 1, Chip audio OPL-3 SA3, Pentium II NOUVEAU	775
P2L97-ATX 440LX AGP, Slot 1, Pentium II	775
P2B-ATX 440BX AGP, 100 MHz, Pentium II	930





GA-686LX3-ATX-440LX, AGP Slot 1, Pentium II	585
GA-6EM - Micro ATX	550
GA-686BA-AT 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	775
GA-686BXC-ATX 440BX, AGP 100 MHz, Slot 1, Pentium II	755



hot - 591P, AT, VIA socket 7 AGP 100 M Hz	460
hot - 661P, ATX, 440 BX SLOT1 AGP 100 M Hz	725

PROCESSEURS & MEMOIRES

Merci de nous consulter, mise à jour des prix tous les mardi.

DISQUES DURS

Seagate



PROMOTIONS
3,2 Go Ultra DMA 5 400t/m
750 PRIX F TTC
4.5 Go Ultra 2 Wide SCSI
10 000t/m
3 290 PRIX F TTC

	Prix F TTC
4,2 Go Ultra DMA 4500t/m	850
6,4 Go Ultra DMA 5400t/m	1 020
8,6 Go Ultra DMA 5400t/m	1 160
9,1 Go Ultra DMA 7200t/m	1 780
10 Go Ultra DMA 5400t/m	1 350
13 Go Ultra DMA 5400t/m **NOUVEAU**	1 690
4,5 Go Ultra SCSI Medalist Pro 7200t/m	1 660
4,5 Go Ultra Wide SCSI Barracuda 9 LP 7200t/m L/E 7,1/7,8	2 750
9,1 Go Ultra Wide SCSI Medalist Pro 7200t/m L/E 7,1/7,8	2 750
9,1 Go Ultra2 Wide SCSI Barracuda 7200t/m L/E 5,2/6,0	3 390
18,2 Go Ultra2 Wide SCSI Cheetah 18 10 000t/m L/E 5,2/6,0	8 490

CARTES CONTRÔLEUR

adaptec

	Prix F TTC
290 4CD PCI Kit +Easy CD	360
2940 U W PCI (Bulk)	1 410
2940 UW PCI (Master Kit)	2 070
2940 U2W PCI (Bulk)	1 610
2940 U2W PCI Kit	2 070

JOYSTICKS

Microsoft

	Prix F TTC
SideWinder	190
SideWinder GamePad	210
SideWinder force FeedBack Pro	990

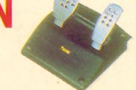
Saitek

Cyborg 3D Paddle numérique (programmable)	350
Cyborg 3D Joystick numérique (programmable)	350
X36-Joystick+manette de gaz (programmable)	950

R4- Volant à retour de force (Force Feed Back) **990 Prix TTC**

OFFRE DE REDUCTION - 50Frs

CARTES RESEAUX



ETHERLINK III

	Prix F TTC
3C-509B-TPO ISA, bulk	390
3C-509B-COMBO ISA, bulk	590

FAST ETHERLINK XL

3C-905BTX-NM PCI, 10/100, bulk	490

HUB OFFICE CONNECT

3C-16704 Office Connect HUB TP4	489

D-Link **GARANTIE à VIE**

CARTES ETHERNET

FAST ETHERNET

	Prix F TTC
DE-220 PCT, ISA 16 bits PnP BNC / RJ45	130
DE-530 CT, PCI PnP BNC / RJ45	195
DFE-500 TX, Fast Ethernet PCI 100Mbps	289

Hubs ETHERNET

	Prix F TTC
DE-805 TP, Hubby 5 ports RJ45+BNC	489

SAUVEGARDES



LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 ATAPI Interne, 120 Mo et 1,44 Mo **595** F TTC



LECTEUR SUPER DISK™ LS 120 Externe, Port //, 120 Mo et 1,44 Mo + 3 disquettes vierges 120Mo **790** Prix F TTC

PROMO

iomega



ZIP ATAPI 100 Mo, Interne + 1 disquette 100 Mo gratuite	790
ZIP 100 Mo, Externe, Port //,SCSI ou USB	990
ZIP PLUS 100 Mo,Externe, SCSI et Port //	1 390
ZIP 250 Mo,Port //	1 480
JAZ 2 GO SCSI, interne	2 990

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et uniquement durant le mois de mai 1999

aAT se réserve le droit de modifier les spécifications et les prix sans avis préalable. Les prix sont entendus hors transport (+ 310 F TTC par PC). Les marchandises sont vendues uniquement sur base des conditions générales de vente de aAT. Ces offres sont valables sauf erreurs ou omissions typographiques et dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués peuvent être différents chez nos correspondants régionaux. Tous les produits cités sont des marques déposées de leurs auteurs respectifs. Photos non contractuelles.

SUPERSTORE aAT - 206-210, bd de Charonne 75020 Paris - Tél. : 01 44 93 88 00 Fax : 01 44 93 88 08

joy-0599-1/2



DOSSIER

PAR LE DOCTEUR KANT

TnT2 : deux barils de poudre valent mieux qu'un !

La nouvelle puce de nVidia n'est pas une révolution, mais simplement une amélioration de la TnT. Les coyotes de nVidia l'ont bien compris : on ne change pas une équipe qui marche. Dans tous les cas, nVidia prend dorénavant la position de leader (détenue jusqu'à présent par 3Dfx) en tant que fabricant de cartes 3D pour les joueurs.

La TnT première du nom est fabriquée en technologie de gravure 0.35 micron. Cette finesse de gravure n'a permis de monter la fréquence du processeur qu'à 95 MHz (120 MHz pour les plus heureux des overclockers). Avec une technologie de gravure en 0.25 microns, la TnT 2 voit la fréquence de son processeur démarrer à 135 MHz, pour atteindre parfois 166 MHz (TnT 2 Ultra) en fonction des puces. Les constructeurs de cartes 3D nous font donc le coup des fabricants de CPU. En effet, les chaînes de fabrication des processeurs Intel et autres sont rigoureusement les mêmes pour tous les processeurs, quelle que soit leur fréquence finale. Seuls des tests en bout de chaînes permettent d'estampiller telle ou telle fréquence sur un processeur, avec bien évidemment moins de volume dans les hautes fréquences, d'où leurs prix supérieurs. Alors, pourquoi les constructeurs de cartes 3D utilisent-ils l'augmentation de fréquences sans pouvoir fournir des cartes 3D à 500 MHz ? Tout le problème vient de l'architecture des processeurs 3D. Beaucoup plus complexe à designer qu'un processeur classique, il contient autant de transistors que ces derniers, mais beaucoup plus de groupes différents (VGA, OpenGL, VESA, Direct3D, OpenGL, MPEG2...). Néanmoins, nous arriverons aux puces 3D à 400 MHz (certains ont déjà poussé des Voodoo 3 jusqu'à 220 MHz !). Aujourd'hui, le design des processeurs 3D est stable, puisqu'à peu près toutes les fonctions de DirectX6 et OpenGL sont câblées. Les seules voies pour augmenter les performances sont d'une part l'augmentation de la fréquence (Fill Rate, voir Joy n°103), et d'autre part les architectures parallèles (SLI sur les Voodoo 2, ainsi que les nouveaux drivers de Metabyte pour les autres cartes). L'arrivée imminente de DirectX7 va relancer le design des puces, puisque de nouvelles fonctions apparaîtront (T&L transform and lightning prendra en charge le calcul des transformations géométriques et celui des lumières).

Revenons donc à notre mouton, la TnT 2. En plus de l'augmentation de fréquence du processeur, des améliorations ont été faites sur les 2 pipelines 3D 128 bits (Twin Texel). Nos tests d'une TnT 2 underclockée à 90 MHz l'ont révélée environ 10 % plus rapide qu'une TnT. De plus, ce nouveau chip peut supporter jusqu'à 32 Mo de Ram vidéo, et donc monter jusqu'en 1600x1200x32 bits. La TnT 2 est donc l'évolution logique de la TnT, et nVidia ne s'encombre pas, au contraire d'ATI, de fonctions multimédia dont le hard core gamer n'a que faire (la décompression Mpeg2, par exemple). Tous les transistors de la TnT 2 sont entièrement voués à l'accélération 3D, qu'elle soit D3D ou OpenGL.





Vitesse et effets 3D

Si la Voodoo 3 nous avait hallucinés le mois dernier, par la rapidité de son mode 16 bits, c'est au tour de la TnT 2, ce mois-ci, de remettre les pendules à l'heure. Non content d'accrocher, et parfois même dépasser les performances de la Voodoo 3 en 16 bits, elle perd très peu en rapidité en mode 32 bits (le plus gros défaut de la TnT). Mais c'est surtout au niveau des effets





3D que la TnT 2 se distingue. En effet, la TnT 2 est une puce « moderne » qui exploite au mieux les fonctions avancées qui sont et seront utilisées. En voici la liste :

•Support du mode 32 bits (millions de couleurs)
•AGP texturing en 2X et 4X
•Textures de 2048x2048x32
•Z-Buffer 24 bits et Stencils buffer 8 bits (pour les ombres)
•Emboss map (Bump map) en une passe.

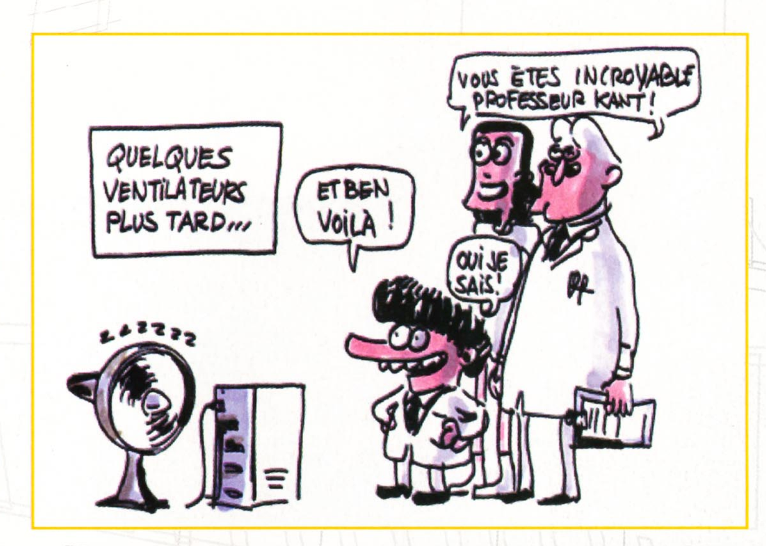
La TnT 2 est donc, à l'heure où j'écris ces lignes, la carte la plus rapide, tout en gérant l'ensemble des fonctions 3D à la mode. Le seul point noir est qu'elle n'utilise toujours pas le mode de compression des textures mis au point par S3 et intégré dans DirectX6 : le S3TC.

La nouvelle référence ?

La TnT 2 est une puce parfaitement équilibrée qui permettra de jouer dans des résolutions allant jusqu'à 1024x768x32 bits, sans perdre une once de rapidité. D'ailleurs, les constructeurs de cartes 3D ne s'y sont pas trompés, puisque tous sans exception (à part bien sûr les fabricants de puces et cartes comme Matrox, ATI ou 3Dfx/STB) vont proposer un TnT 2 à leur catalogue.

•Creative Labs proposera sa Graphic Blaster Riva TnT 2 (TnT 2 à environ 135 MHz, mémoire à 166 MHz).
•Guillemot ses Xentor (135 MHz, mémoire à 166 MHz) et Xentor 32 (150 MHz, mémoire à 183 MHz).
•Diamond sa Viper V770 (150 MHz, mémoire à 183 MHz).
Asus sa V3800, sans parler de toutes les cartes de fabrication taïwanaise (Leadtek et autres).

Les choix se feront bien sûr en fonction du prix, mais principalement suivant 2 paramètres :
•Fréquence de la puce et de la mémoire.
•Taille de la mémoire embarquée.
En effet, les constructeurs sont devenus les « overclockers ». Chacun souhaitant disposer de la TnT 2 la plus rapide, ils font tourner le TnT 2 au maximum de sa fréquence possible, tout en essayant d'assurer la meilleure ventilation.
Il existe donc 2 puces à base de TnT 2, la version aux environs de 135 MHz, et le TnT 2 Ultra, cadencé à environ 150 MHz, voire plus. L'augmentation de performances suit presque linéairement l'augmentation de la vitesse du core.



0.35 quoi ?

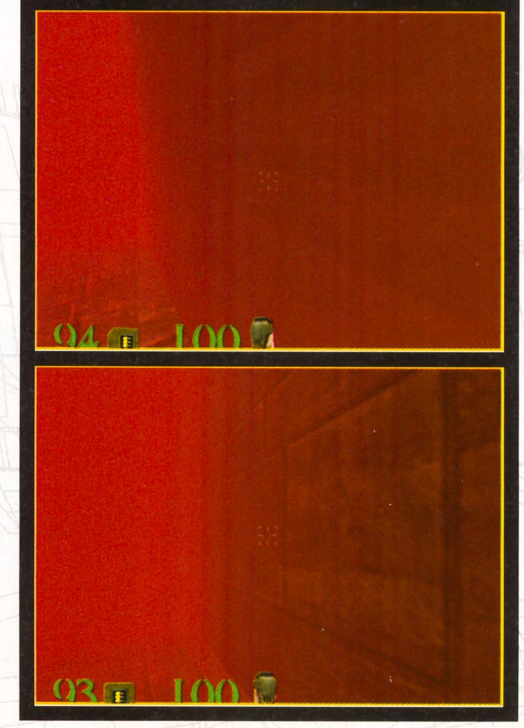
Pour graver les chips, on bombarde un masque à l'aide d'un rayon puissant (rayon Gamma, par exemple). Très logiquement, il n'est cependant pas possible de graver plus finement que la largeur du rayon. C'est de là que vient la notion de « Technologie 0.25 ». Pour des applications particulières (armée, aérospatiale), on peut toutefois descendre, mais les longueurs d'ondes utilisées ont la facheuse tendance à détruire le masque, ce qui exclut toute production en série. Et créer un masque, ça coûte des millions et des millions. L'enjeu de l'industrie du microprocesseur n'est donc pas seulement une question d'électronique. Pour le PIII, Intel est en train de mettre en œuvre une technologie 0.18, et l'on prévoit, passé l'an 2000, de descendre à 0.16.





16 bits contre 32 bits

Quake 3 et son brouillard volumétrique devraient mettre tout le monde d'accord sur l'importance du mode 32 bits pour les cartes 3D. Ce sera également le premier jeu à nécessiter un client OpenGL complet (ICD : Instalable Client Drivers). À l'heure actuelle, seules nVidia et ATI disposent d'un tel pilote. Il serait temps pour 3Dfx d'en sortir un pour ses Voodoo.



SYSTEM PIII-500 sur Abit BH6 128 MB SDram AWE64 ISA
Quantum Atlas II sur Adaptec 2940 UW 3Com Fast
Etherlink XL 10/100 OS Win 98 Fr + DX6.1

	3DFX	NVIDIA	GUILLEMOT XENTOR
	Voodoo 3 3000 AGP	TnT 2 AGP	TnT 2 AGP
	166/166	125/150	135/166
	16 MB SDRAM	32 MB SDRAM	16 MB SDRAM
	drv 4.11.01.01.120	drv detonator 4.11.01.0109	drv 4.11.01.0172
	bios 1.00.01	bios 2.05.101	bios 2.05.04
Quake 2 3.20 Vsynch Off	**Mini GL**	**OGL**	**OGL**
Timedemo 1			
6x4x16 / 6x4x32	107.6 / NA	88.2 / 84.4	103.6 / 84.8
8x6x16 / 8x6x32	94.0 / NA	78.7 / 64.4	87 / 56.1
10x7x16 / 10x7x32	66.6 / NA	53.2 / 39.5	62.2 / 37.8
16x12x16 / 16x12x32	27.5 / NA	22.2 / 16.1	27.8 / N/A
D3D Futuremark Corporation 3DMark 99 MAX Pro			
640x480x16 bits	4918	4964	5012
1024x768x16 bits	4491	4103	4893
1600x1200x16 bits	626	1731	2278
640x480x32 bits	N/A	4888	4967
1024x768x32 bits	N/A	3465	3712
1600x1200x32 bits	N/A	1194	N/A



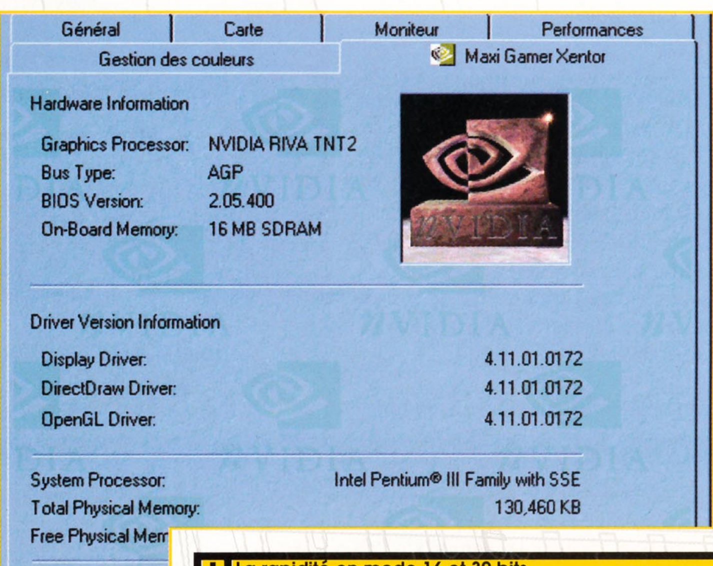
Par le Docteur Kant

Guillemot Maxi Gamer Xentor

Le premier constructeur à nous avoir prêté une TnT 2 est Guillemot Corporation. La Xentor que j'ai testée est équipée de 16 Mo de SDRam, avec une TnT 2 tournant à 135 MHz, et de la mémoire à 166 MHz (ces fréquences sont susceptibles de changer). Avec cette version, Guillemot nous a proposé une des cartes 3D les plus rapides.

Comme vous pouvez le constater avec les chiffres sous OpenGL et 3D Mark 99 Max, les performances de la Xentor sont très proches de celles de la Voodoo 3 3000. La Voodoo 3 reste encore légèrement plus rapide sous OpenGL, du fait qu'elle utilise son client MiniGL qui reste très proche du mode natif Glide. Sous 3D Mark 99 Max, la balance penche aussitôt pour la Xentor, car 3D Mark utilise toutes les nouvelles fonctionnalités de DirectX6 (AGP Texturing, Bump Mapping…). La limitation des 16 Mo de SDRam se comprend parfaitement, puisqu'avec une cadence de135 MHz, il aurait été impossible de jouer en 1600x1200x32 bits. La version Xentor 32 utilisera quant à elle un TnT 2 cadencé à 150 MHz voire plus, ainsi que de la mémoire cadencée à 183 MHz, voire 200 MHz. À cette vitesse, le mode 1600x1200x32 bits devrait pouvoir être jouable.
En conclusion, la Xentor est véritablement une carte très puissante, avec un prix parfaitement compétitif. Ses drivers sont très stables puisqu'ils sont issus de ceux de la TnT. Néanmoins, point n'est besoin pour ceux qui disposent déjà d'une TnT ou d'une ATI 128 de lorgner sur cette carte. Mieux vaut maintenant attendre la prochaine génération de cartes, que nVidia a nommé le NV10, et bien sûr la contre-attaque de 3Dfx avec son Napalm.







+ La rapidité en mode 16 et 32 bits.
Le driver ICD disponible et qui fonctionne.

- Pas de décompression MPEG 2 hardware.
Pas encore de S3TC.

DIRECT3D	
Compatibilité / Qualité visuelle	18
Rapidité	18
OPENGL	
Compatibilité / Qualité visuelle	18
Rapidité	18

Décompression Mpeg2 : software
Durée de vie : 1an
Optimum à partir : du Pentium II 350

Rapport qualité/prix 17

NOTE GLOBALE **18**



Depuis l'arrivée des TnT et autre ATI 128 Fury, on vous parle de ces nouvelles cartes 3D qui peuvent monter jusqu'en 1600x1200, mais on oûblie souvent de préciser qu'avec votre valeureux 15 pouces, ces résolutions sont inaccessibles. ViewSonic nous propose une gamme d'excellents moniteurs, à des prix abordables, qui permettent d'exploiter les 32 Mo et bientôt 64 Mo de Ram de ces nouvelles cartes 3D.

PAR KANT

TOP HARD Mai 99 Joystick

ViewSonic, les perroquets australiens à l'assaut des joueurs



Quelle taille d'écran pour quel processeur ?

Devons-nous rappeler l'importance de la qualité d'un moniteur pour vos mirettes ? Le moniteur est le périphérique devant lequel vous passez le plus de temps et qui induit une fatigue visuelle non négligeable. Alors si les processeurs et autres cartes graphiques sont en constante évolution, l'achat d'un moniteur est souvent un investissement pour une longue durée (n'est-ce pas lansolo ?). Il est évident qu'il doit être le premier sur la liste des composants et même bien avant le processeur. Mieux vaut un moniteur de qualité qu'un processeur surpuissant sur un pauvre 14 pouces !

Si la diagonale minimum à acheter aujourd'hui est le 17 pouces (16 pouces de surface visible), le plus important reste de savoir avec quelle résolution vous pourrez jouer. Les PC jusqu'à 350 MHz équipés de cartes dernière génération nous permettent de jouer correctement jusqu'en 1204x768x32 bits et peuvent donc se contenter d'un 17 pouces avec une bonne fréquence de rafraîchissement. Le 19 pouces (18 pouces visibles) peut être envisagé dès les processeurs à 400 MHz et plus, pour pouvoir profiter des jeux en 1280x1024 voire 1600x1200. Quel est l'intérêt de monter dans ces résolutions ? L'élimination des effets d'escalier (ou aliasing) bien sûr.

De l'importance du taux de rafraîchissement

La gamme professionnelle de ViewSonic (PT) nous propose 2 moniteurs intéressants pour les joueurs exigeants que nous sommes. Le PT 775 (17 pouces) et PT 795 (19 pouces) utilisent la technologie « aperture grille » qui permet d'avoir une image très précise quelle que soit la résolution et un pas de masque de 0.25 mm (distance qui sépare 2 pixels). En contrepartie, on perd un peu de luminosité, puisque le pixel est très net et non diffracté. Cette technologie développée par Mitsubishi utilise des fils verticaux autour desquels passent les faisceaux lumineux (voir schéma). Le PT 795 utilise de plus la technologie SonicTron qui permet d'avoir une dalle parfaitement plate offrant une image parfaitement proportionnée. Si plate qu'au départ, on a l'impression que l'écran est concave !

Ils sont tout deux équipés en standard de 4 ports USB sur les côtés qui permettent d'y connecter souris, joystick ou volant avec simplicité. L'OSD (On Screen Display) permet tous les réglages classiques ainsi que ceux de la température de couleur. Il comporte également les entrées BNC et SVGA classiques.

En conclusion, voilà une gamme de moniteurs de qualité professionnelle qui devient abordable et qui est faite pour durer longtemps. (ViewSonic offre de plus une garantie de 3 ans sur site !)

Spécifications techniques

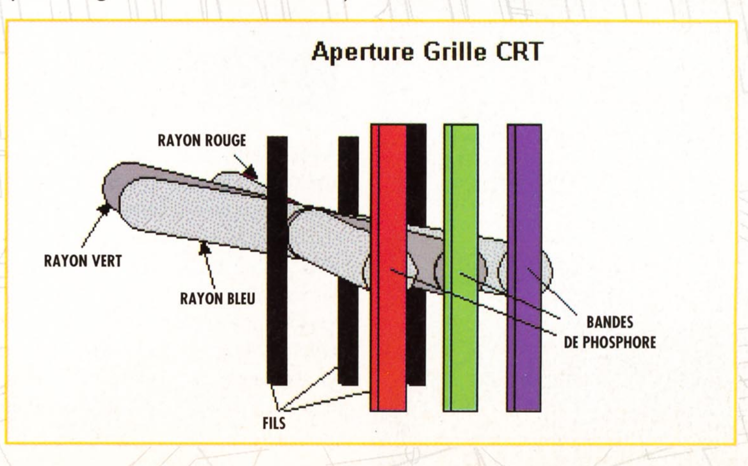
PT 795

19 pouces (18 pouces visibles)
Sonictron Perfect Flat Screen
Pas de masque horizontal 0.25 mm au centre, 0.27 mm sur les angles
Résolutions supportées :
1 920 x 1 440 @ 73Hz
1 792 x 1 344 @ 78Hz
1 600 x 1 200 @ 87Hz
1 280 x 1 024 @ 101Hz
1 024 x 768 @ 133Hz

PT 775

17 pouces (16 pouces visibles)
Sonictron
Pas de masque horizontal 0.25 mm
Résolutions supportées :
1 600 x 1 200 @ 77Hz
1 280 x 1 024 @ 89Hz
1 024 x 768 @ 117Hz
800 x 600 @ 148HZ

NOTE GLOBALE
18





PAR GABRIEL LOPEZ

C'est le Delco

Les jeux les plus récents poussent les PC dans leurs derniers retranchements. Tout joueur qui se respecte en vient tôt ou tard à essayer d'améliorer sa machine, qui pour ajouter une nouvelle carte graphique, qui pour augmenter la mémoire vive ou changer de processeur... Par la force des choses, un joueur devient bien souvent un spécialiste des « tripes de PC ». Bricolo de génie ou pas, au Delco, nous essaierons de vous aider dans votre quête. Envoyez vos questions « hardware », suggestions, etc. à : Joystick, C'est le Delco, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

MOT DE PASSE SETUP OUBLIÉ

Un petit problème classique est effectivement l'oubli du mot de passe choisi dans les options du Setup de l'ordinateur. Résultat : un démarrage du PC apparemment impossible. Contourner ce problème nécessite d'ouvrir votre ordinateur pour une intervention simple. Il existe très souvent un cavalier (a), permettant de désactiver manuellement le mot de passe sur la carte mère (voir documentation PC/carte mère, souvent nommée « clear password jumper »). Si ce n'est pas le cas, un moyen radical est de vider la mémoire du CMOS (1). Attention, la puce CMOS, contient non seulement le fameux mot de passe, mais également tous les paramètres du Setup . D'où l'intérêt de disposer d'une copie sur papier de ces divers réglages, puisqu'il faudra à nouveau tout reconfigurer (disque dur, mémoire, lecteurs et ports divers). Pour vider la mémoire du CMOS, encore une fois il existe normalement un cavalier prévu à cet effet (« clear CMOS »). Dans le cas contraire, il reste la solution de dernier recours : déconnecter ou retirer la batterie ou pile bouton qui alimente la mémoire CMOS (2).

TAILLE MAXI DISQUE DUR DANS BIOS ?

Avec l'inflation continuelle de la capacité des disques durs EIDE, la question de la taille maximum reconnue par le BIOS de votre PC se pose, en effet. Il n'y a pas de recette miracle pour la connaître simplement. Il faut déjà vérifier que le mode LBA est possible dans le Setup (dans le cas contraire, la capacité maximale ne saurait dépasser 528 Mégaoctets). On peut alors essayer de saisir manuellement les paramètres disque dur les plus grands possibles, dans la partie du Setup dédiée à cet effet (au préalable, notez sur un bout de papier les caractéristiques de votre disque actuel pour pouvoir le réinstaller en cas d'ennui). De toute manière, le but de la manip' est de voir, dans la colonne « size », la valeur maximale qu'on peut obtenir en modifiant le nombre de cylindres (Cyl), de têtes (Hd), et de secteurs (Sec), la taille d'un disque dur étant une combinaison de ces trois facteurs. Nul besoin de sauvegarder les modifications au sortir du Setup (en principe, on garde alors les valeurs avec lesquelles le disque fonctionnait initialement). Si votre carte mère est assez récente, elle peut probablement reconnaître des unités de 8,4 Gigaoctets, et sans doute plus de 100 Go (!) pour les derniers modèles. Au cas où votre futur disque ne pourrait exploiter toute sa capacité, plusieurs solutions restent possibles : la mise à jour du BIOS de la carte mère quand c'est envisageable (BIOS en Flash Eprom) ; l'emploi d'une carte contrôleur séparée, dotée de son propre BIOS disque dur. Enfin, l'usage d'un petit programme exécuté, à chaque fois, au démarrage de l'ordinateur, programme qui surmontera les limitations du BIOS en le « patchant ». Les grandes marques de disques durs proposent souvent ce type d'utilitaire gratuitement, soit avec le disque dur lui-même, soit en téléchargement sur leurs serveurs Internet (EZ-Drive pour Western Digital, Ontrack Disk Manager pour Quantum, Disk Manager pour Seagate, etc.).

DÉMARRER PLUS VITE SON PC

Rien de plus désagréable qu'un ordinateur qui se « traîne » péniblement au démarrage. Surtout quand on reboote souvent (merci Windows !). Pour répondre à plusieurs demandes dans ce sens, voici un petit récapitulatif de diverses techniques pour activer le démarrage de votre PC.

A) Les options du Setup (Echap. au boot) accélérant le démarrage :

- Le choix « test mémoire » au-dessus de 1 Mo (« Above 1 MB Memory Test ») :
Si vous disposez de cette option, désactivez-la. Vous obtiendrez un gain de temps d'autant plus appréciable, que votre machine est pourvue d'une quantité importante de mémoire vive. Bien entendu, un éventuel composant mémoire défectueux ne sera pas détecté au-dessus du 1er Mo.

- Le choix « recherche de disquette au démarrage » (option « floppy drive seek at boot » ou équivalent) :
Cette option force l'ordinateur à tester la présence d'une disquette dans le « floppy » A: (et parfois B: dans la foulée) au démarrage. Si le lecteur reste vide et que l'on démarre toujours du disque dur, la désactivation de cette option fait gagner quelques secondes.

- Le choix de « séquence de démarrage du système » (« option System Boot Up Sequence ») :
Cette option complémentaire de la fonction « recherche de disquette...» permet de définir l'ordre dans lequel seront explorées les diverses unités de stockage, à la recherche du système d'exploitation à charger. L'option par défaut force le PC à commencer la recherche du SED sur le lecteur de disquettes (unité la plus lente), puis passe généralement au disque dur en second choix. On a donc intérêt à placer le disque dur en premier choix (choix C:, puis A:, etc.). Notez que lorsque d'autres options existent, du genre SCSI, ZIP, LS120; C: fait toujours référence à l'unité de disque dur EIDE unique ou « master »).
À ce sujet, les réglages de BIOS les plus récents permettent parfois de

achetez vendez



CYNER J

Nouveau

PROCHAINEMENT OUVERTURE
À BORDEAUX CENTRE

CYNER J

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

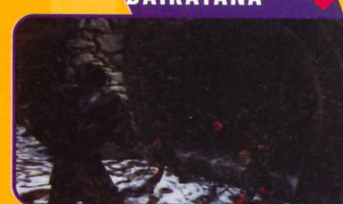
AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
Nouveau AVON	CYNER-J	C.Cial de la butte Montceau - 77210	01 60 72 34 34
AVRANCHES	CYNER-J	9, rue du pot d'étain 50300	02 33 58 88 01
Nouveau CHAMBÉRY	CYNER-J	41, rue d'Italie - 73000 Chambéry	04 79 85 59 44
BETHUNE	CYNER-J	66, rue Saint Pry - 62400	03 21 52 09 15
CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	02 33 45 68 95
DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	01 60 80 17 47
FRANCONVILLE	CYNER-J	109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130	01 34 13 59 40
ISLE SUR LA SORGUE	CYNER-J	800, Cours Fernande Peyre - 84800	04 90 38 49 94
LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
Nouveau LA GUERCHE DE BRETAGNE	CYNER-J	2, rue Saint Nicolas - 35130	02 99 96 08 63
LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
MARMANDE	CYNER-J	8 bis, allée Gambetta - 47200	05 53 20 88 13
MARSEILLE	JEUX ACTUELS	159, rue de Rome - 13006	04 91 48 56 92
Nouveau MERIGNAC	CYNER-J	129, Av de la Somme - 33700	05 57 92 23 93
MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	03 81 94 93 95
MORCENX	CYNER-J	18, place Aristide Briand - 40110	05 58 04 19 68
NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	04 93 71 55 71
NOYON	CYNER-J	40 bis, rue Saint Eloi - 60400	03 44 44 37 90
ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	05 90 88 42 63
STRASBOURG	CYNER-J	9, rond-point de l'esplanade - 67000	03 88 45 07 26
TOURS	CYNER-J	21, rue Marceau - 37000	02 47 61 73 80
VIENNE	CYNER-J	25 bis, rue Joseph Brenier - 38200	04 74 53 55 63

PC CD ROM
TALES OF THE SWORD COAST

PC CD ROM
ALIENS VS PREDATOR

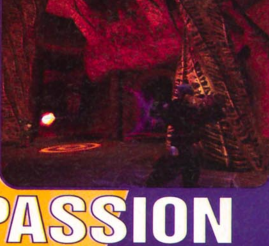


PC CD ROM
DAIKATANA



PC CD ROM
QUAKE 3





PC CD ROM
ARMY MEN II

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :
- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

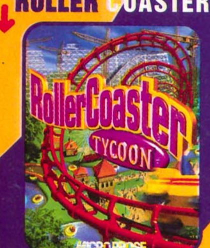
Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III



PC CD ROM
ROLLER COASTER TYCOON







CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

choisir une unité SCSI pour le démarrage en lieu de l'unité de disque dur EIDE standard. Les disques durs SCSI étant généralement plus rapides, il peut se révéler intéressant de démarrer d'une telle unité, si vous en disposez. En plus, avec un disque EIDE et un SCSI, vous aurez la possibilité de démarrer deux systèmes d'exploitation différents, simplement en modifiant l'ordre de démarrage sur l'une ou l'autre unité. Notez qu'un démarrage direct du disque dur protège d'une bonne partie des virus de « boot secteur », qui infectent parfois les disquettes et s'exécutent automatiquement, si vous avez le malheur d'oublier une disquette « vérolée » dans le lecteur, puis de démarrer ou redémarrer votre PC avec une priorité « disquette » activée.

- Le choix « délai de démarrage » (« Boot Delay » ou « Power-on Delay ») : Certains PC, en général assez anciens, proposent cette option dont le but est de laisser au(x) disque(s) dur(s) le temps de démarrer. En effet, même si les disques actuels s'initialisent assez vite, ils doivent d'abord atteindre et stabiliser leur vitesse de rotation, et effectuer divers auto-tests avant d'être utilisables par le système. Si votre disque est rapide à démarrer,la désactivation de ce choix vous fera gagner un peu de temps. Autrement, si l'accès au disque dur s'avère impossible ou défectueux, conservez ce délai pour obtenir un démarrage correct.

- Le choix d'un auto-test rapide au démarrage (« Quick Power On Self Test » ou « Quickboot ») :
Si vous disposez de cette option, sa validation réduit l'auto-test du PC (phase P.O.S.T., cf. Joy n° 84) à sa plus simple expression, avec un gain de temps non négligeable. Revers de la médaille, si un élément de votre PC fonctionne mal, l'auto-test ne risque pas de le détecter (ceci dit rien n'empêche de réactiver l'option de temps en temps).

Divers autres paramètres du BIOS peuvent également influer sur la vitesse de démarrage d'un PC (caches mémoire de niveau 1 et 2, vitesse de démarrage système... voir le spécial BIOS/Setup de Joy n° 84 et 88). De même, tout ce qui concerne la rapidité de lecture sur disque dur influe évidemment sur la vitesse de démarrage du PC : configuration du mode PIO le plus élevée possible (PIO 4 ou UDMA 33/66 en EIDE), pilotes les plus récents possibles, etc. Attention, préférez la fiabilité à la performance en matière de disque dur, et assurez-vous que vous disposez d'un backup à jour de vos données, les misères ne sont pas rares quand on tente d'optimiser son disque dur. La quantité de mémoire vive influant sur la rapidité de Windows, le démarrage de W95/W98 sera un peu plus efficace avec 64 Mégaoctets de RAM, plutôt que 16 Mo.

B) Astuces Windows 95/98 accélérant le démarrage :

Lors du démarrage, Windows s'arrête pendant 2 à 3 secondes pour permettre d'appuyer sur une touche (genre F8) et choisir diverses options (menu de démarrage, pas à pas, etc.). Il est simple de retirer cette pause si vous n'en avez pas l'usage. Commencez par désactiver l'attribut « lecture seule » du fichier MSDOS.SYS (fichier caché se trouvant sur l'unité de démarrage) par le choix « propriétés ». Il faut maintenant modifier MSDOS.SYS à l'aide d'un éditeur de texte (Notepad, par ex.), en rajoutant simplement la ligne: Boot Delay=0 dans le bloc [Options]. Sauvez. Vous n'avez plus qu'à reprotéger MSDOS.SYS, toujours en passant par « propriétés ».

- Autre truc, nettoyer la base de registres de W95/98. En effet, à force d'installer et désinstaller, pas toujours très efficacement, des logiciels, la base de registres finit par contenir des références inutiles. Le problème étant qu'à chaque démarrage de Windows, le registre est chargé. De nombreux utilitaires disposent de fonctions de test et nettoyage des registres, dont certains gratuits (Regclean de Msoft). D'autres utilitaires autorisent une personnalisation de Windows (Msconfig (W98), TweakUI, ...), de manière à ne charger que les modules vraiment utiles, avec à la clé gain de temps et mémoire disponible.

- Vérifiez aussi que votre dossier de démarrage auto (qui exécute automatiquement les programmes contenus au lancement de Windows), ne comporte aucun programme inutile. Si c'est le cas, supprimez-le ou placez-le ailleurs.

NOTES:

(1) Ce qu'on appelle généralement mémoire « CMOS » est une puce particulière du PC qui contient quelques dizaines d'octets, réservés à la préservation exclusive des paramètres du menu de Setup. Cette mémoire est souvent intégrée à la puce qui s'occupe de l'horloge (celle qui donne l'heure) du PC, car comme la mémoire des paramètres, l'horloge nécessite une source d'énergie autonome (la pile ou batterie du CMOS) pour continuer de fonctionner, ordinateur éteint. Le nom CMOS, imposé par l'usage, est en fait assez maladroit,car CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor) représente uniquement une technologie de construction peu gourmande en énergie, qui s'applique à de nombreux autres composants électroniques.

(2) Toute intervention dans le PC se fait, bien entendu, ordinateur éteint, et cordon secteur débranché. Déchargez toujours l'électricité statique corporelle (spécialement sur sol moquette, tapis, revêtement plastique), en touchant, au préalable, un objet métallique relié à la terre (radiateur, ou canalisation d'eau, par exemple). Bien que faible, la possibilité de « claquage » d'un composant fragile à cause d'une décharge d'électricité statique existe... Notez qu'il peut y avoir une espèce d'effet mémoire, et que l'effacement des données contenues dans le CMOS nécessite parfois quelques dizaines de minutes ou plus, pour être effectif après retrait de la pile.

Dernière minute !

Le gars Intel nous refait le coup de la baisse de prix, alors on a pensé que ça vous intéresserait. Gardez à l'esprit que, d'une part, le constructeur a pour habitude de faire disparaître de sa gamme les processeurs dont le prix descend en dessous de 1 000 F ; d'autre part, que la prochaine baisse interviendra dans environ trois mois.

1. LA GAMME PENTIUM III

500 MHz	Slot 1	- 8 %
450 MHz	Slot 1	- 17 %

Commentaire : Aucun intérêt pour l'instant, les Pentium III étant encore excessivement chers par rapport à leurs performances (le 500 MHz étant encore à 5 800 F TTC le 15/4/99).

2. LA GAMME PENTIUM II

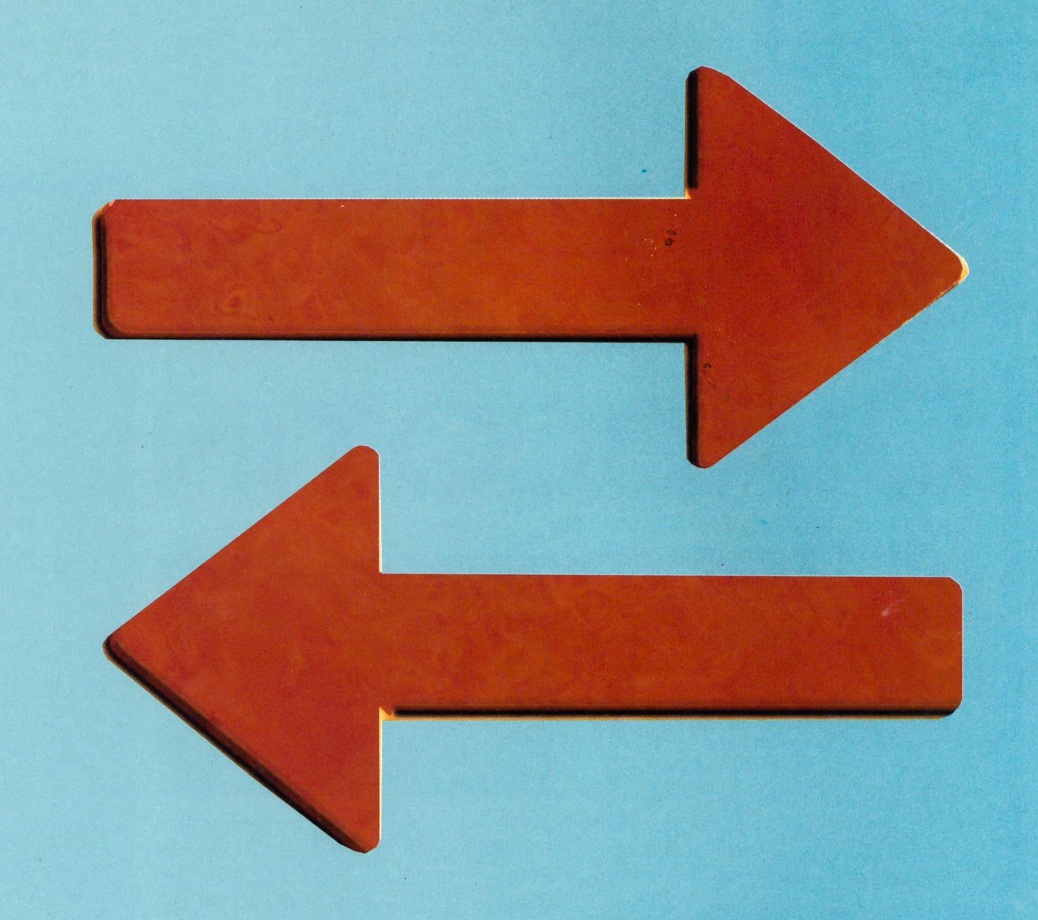
450 MHz	Slot 1	- 17 %
400 MHz	Slot 1	- 18 %
350 MHz	Slot 1	- 4 %

Commentaire : Les Pentium II inférieurs à 350 MHz ne sont plus fabriqués. Bien qu'il s'agisse d'un processeur en fin de vie, son prix à la baisse permet au Pentium II 450 MHz de garder tout son intérêt.

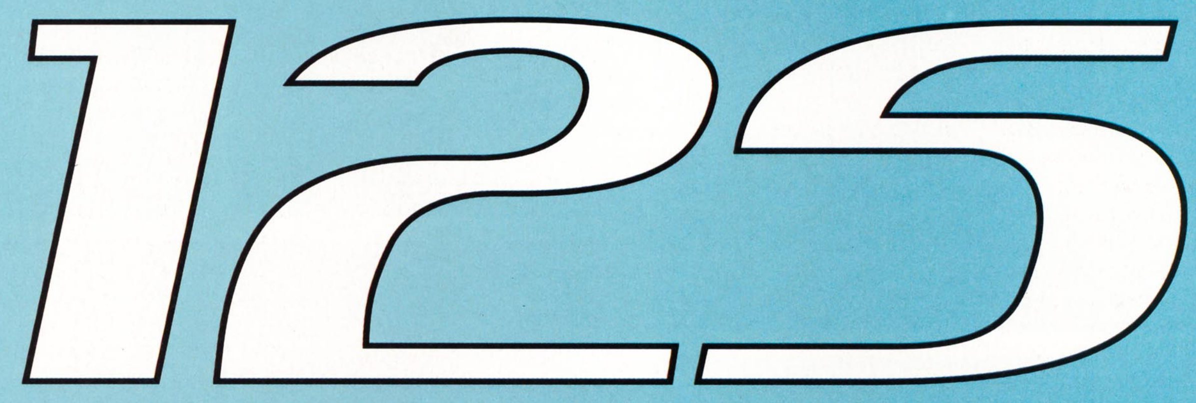
3. LA GAMME CELERON

433 MHz / 128 K de cache	Socket 370	- 15 %
400 MHz / 128 K de cache	Socket 370 / Slot 1	- 23 %
366 MHz / 128 K de cache	Socket 370 / Slot 1	- 22%
333 MHz / 128 K de cache	Socket 370 / Slot 1	- 8 %

Commentaire : Plus que jamais, le Celeron est un processeur intéressant pour les joueurs. Un nouveau modèle à 466 MHz (Socket 370) a été introduit sur le marché au prix de lancement du 433 MHz. Notez qu'un adaptateur (coûtant environ 100 F) existe pour monter sur slot 1 des processeurs normalement Socket 370.



Les premières



équipées d'une

marche arrière...



NetNews

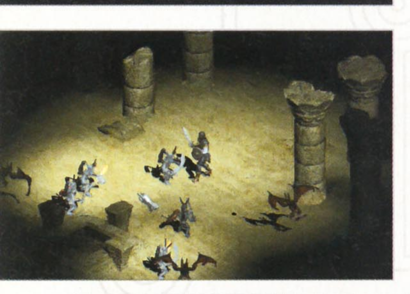
Espace outré

Depuis la création d'Ubi Free, site contestataire de la politique d'entreprise de notre copain distributeur et éditeur, les initiatives du même genre ne cessent d'apparaître. On pourrait ainsi citer le tout nouveau site de Cryo Secours ! (www.multimania.com/cryosecours/), malheureusement-ne riez pas - souvent planté, mais plutôt rafraîchissant. À propos de Cryo, c'est encore à leur tour de s'y coller ainsi qu'à Vibes, puisque les pages de " Mankind Rebellion " (http://www.citeweb.net/bwind/rebellion/) sont désormais consacrés à fédérer les joueurs de ce jeu qui pensent qu'on les a pris pour des cons. Exaspéré par un retard dont on ne voit pas trop la fin, un joueur a décidé d'agir : l'auteur demande des explications et entend provoquer des réunions entre journalistes, joueurs et développeurs. J'en profite pour dire que je ne me rends qu'aux cocktails dînatoires (avec de la bouffe). Chic ! Les 56 710 guildes créées six mois avant la sortie du shareware ont enfin trouvé une véritable raison d'être.



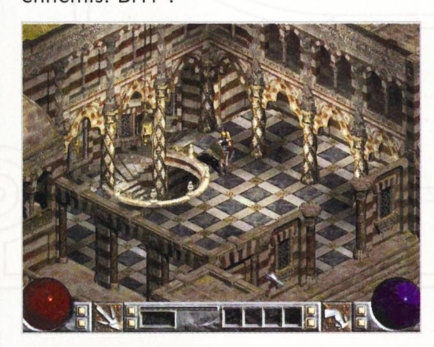
Diablotin





Blizzard North, groupuscule intellectuel œuvrant au sein de l'orc obèse, a annoncé que son jeu tant attendu, Diablo II, était terminé à bien peu de choses près. On sait maintenant que le jeu comportera cinq classes de personnages, comprenant une amazone, un paladin, un nécromancien, une sorcière et un barbare. La partie jeu de rôle sera accrue, avec la possibilité de développer des facultés et des sorts parmi trente champs d'activités. La partie action, quant à elle , sera toujours très présente. Ainsi, le joueur qui aura choisi le barbare pourra donner des coups en dosant sa force grâce à la souris. Il pourra aussi pousser de petits couinements pour effrayer ses ennemis. Brrr !







Mise à prix 200GP

www.ebay.com est un site spécialisé sur les ventes aux enchères online, le troc, et autres fioritures du même style. On y vend tout, de la voiture de pompiers à l'antisèche de Richard Nixon, en passant par des jeux tels que Conquest Earth, Le monde du fleuve ou Inca 2. C'est aussi sur ce site que des personnages d'Ultima Online avaient été mis aux enchères comme annoncé dans le dernier numéro de Joystick. Cette fois-ci, un besoin d'expérimenter de nouvelles choses nous a poussés à inscrire dans la case search le mot " Ultima ". Les résultats parlent d'eux-mêmes, et ce qu'on peut y voir ressemble à s'y méprendre au magazine de l'argus : " Vends personnage sur Catskills 25 000 pièces d'or en banque ". " Archer parfait pour aventure, parfait salaud ", avec image de son cas et description de ses jolies petites arbalètes et autres artefacts. Le record en ce moment est de 800 dollars pour un pack de cinq personnages possédant des châteaux, des tours, de nombreuses possessions et une skill de 85 en pêche. Réglable en liquide ou par chèque.

Sony rules

Les débuts d'Everquest souffrent de nombreux problèmes dus à un trop petit nombre de serveurs lors de son lancement, à l'instar de Mankind. Du coup, les responsables ont décidé d'étendre la durée de l'abonnement des joueurs emmerdés par ces sautes du réseau, d'une quinzaine de jours, comme ça, gratos. Le revers de la médaille, c'est que la politique de gestion des joueurs est un peu plus expéditive sur le jeu de Sony qu'à Garriott-land. En effet, selon des rumeurs, six joueurs se seraient fait exclure pour actes de tricherie répétés. Tiens, c'est marrant, mais on en aura mis du temps pour comprendre que quelques crétins peuvent faire déserter un serveur garni de joueurs de bonne volonté. Et pourtant, c'est la forme la plus active de bêta-tests.



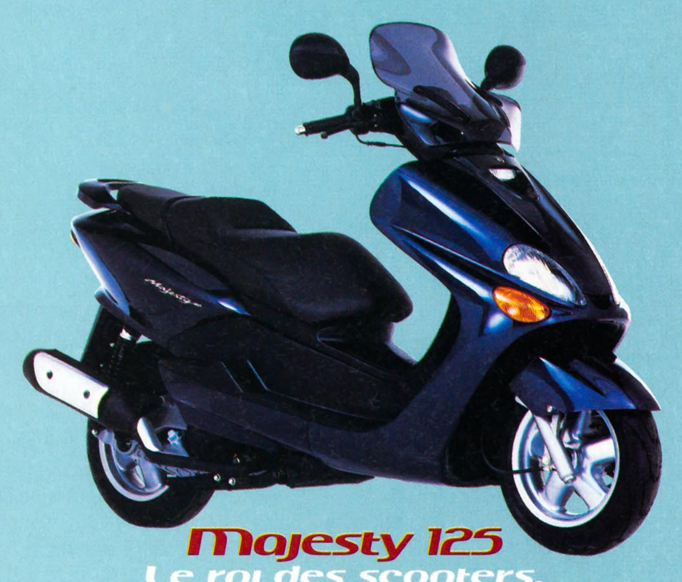
SATISFAIT OU REMBOURSÉ

DU 15 MARS AU 15 JUIN*

TDR 125
1ère des ventes 2 temps
en france en 98.
29990F**



XV Virago 125
La star des 125 :
1ère des ventes en France
en 97 et 98.
21990F**



Majesty 125
Le roi des scooters.
22490F**

TW 125
Le premier 125
•grosses roues•
18990F**

... VOUS ALLEZ POUVOIR FAIRE MARCHE ARRIÈRE EN ADOPTANT LE SATISFAIT OU REMBOURSÉ SUR L'ENSEMBLE DE LA GAMME 125. CONDUISIBLE AVEC LE PERMIS AUTO*.**

Yamaha préconise Mobil 1

*Offre strictement réservée aux particuliers pour toute commande passée entre le 15 mars et le 15 juin 1999 et pour une livraison effective au plus tard le 19 juin 1999. Reprise aux conditions de la présente offre uniquement dans un délai de 30 jours à compter de la date indiquée sur le bon de livraison et/ou à condition que le véhicule ait moins de 1 000 kms, la première de ces 2 conditions atteinte annulant le bénéfice de l'offre. 2 options possibles 1°/ Remboursement sur la base du prix facturé moins 10 %, hors coûts d'immatriculation et plaque en cas de reprise pure et simple du véhicule. 2°/ Remboursement sur la base du prix facturé hors coûts d'immatriculation et plaque pour l'achat d'un autre modèle YAMAHA d'un prix supérieur quelle que soit sa cylindrée. Détail de l'offre auprès du réseau YAMAHA. Offre valable chez les concessionnaires affichant l'opération.

3615 YMF

2F23/MN

** Tarif public TTC conseillé clé en main au 5/03/99. *** Permis B obtenu depuis plus de 2 ans.

YAMAHA N°1 DU MARCHÉ EN FRANCE

Middle Earth, le jeu de rôle dédié à la Terre du Milieu, continue son petit bonhomme de développement. En attendant, pour nous faire patienter, voici une interview de Steve Nichols, chef de projet de ME.

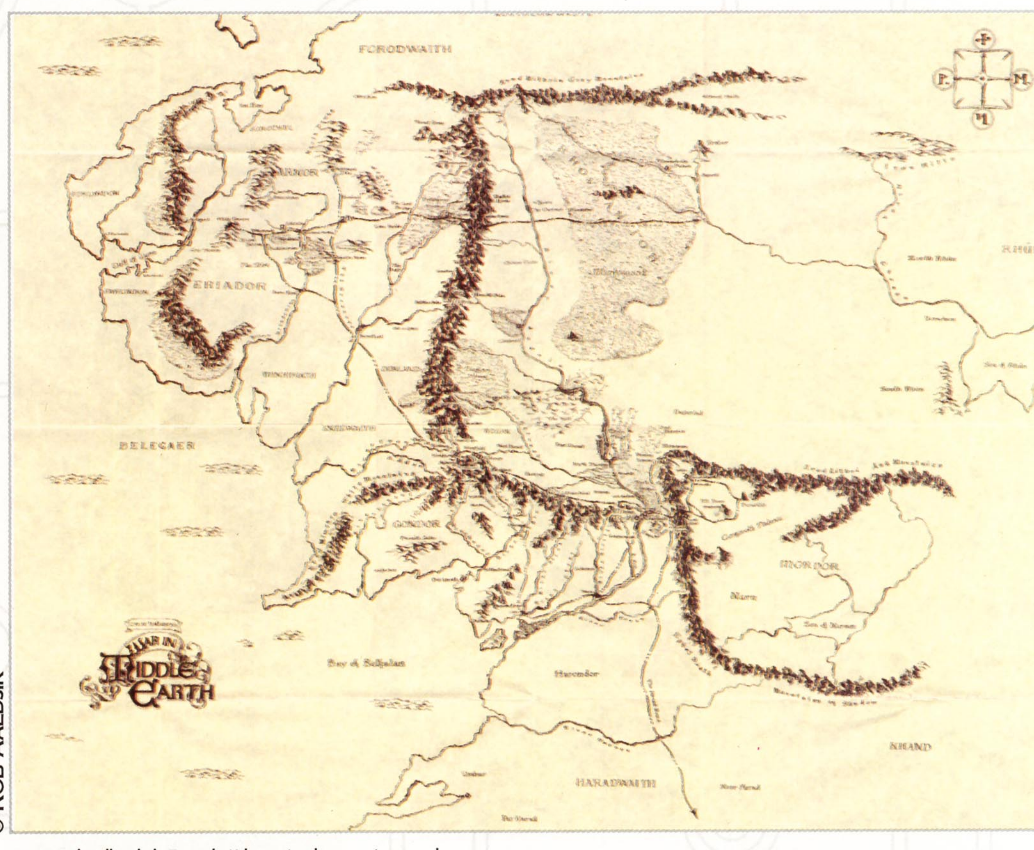
IANSOLO

MIDDL



C'est suite à une fièvre contractée sur la Somme en 1915 que John Ronald Reuel Tolkien se mit à écrire ses premiers essais, les « contes perdus ». Mine de rien, il venait d'inventer un nouveau genre, qui nous a valu de beaux bouquins et pas mal de gros lourds, les rôlistes fanatiques. En mai 1998, Sierra annonçait le développement de Middle Earth, la première tentative de retranscription de l'univers de Tolkien en jeu online (il y avait bien eu quelques jeux sur Apple II, C64, Oric, ST, dont The Hobbit...). À la manière d'Ultima Online ou d'Everquest, Middle Earth se jouera exclusivement sur le Net. La Terre du Milieu sera entièrement et fidèlement reproduite. Chacun pourra incarner un personnage de son choix, et évoluer dans des lieux aussi mythiques que Rivendell, la Moria, Fondcombe, etc. Bref, ça promet !





© ROB AALDJIK

La carte détaillée de la Terre du Milieu : c'est beau et c'est grand.

Steve Nichols a rejoint Sierra en 1991 comme ingénieur réseau. En 1994, il fut détaché auprès de Yosemite, afin de débuter le projet The Realm. Il participa à sa conception et conçut l'intégralité du serveur. Pour Middle Earth Online, Steve Nichols profite de toute l'expérience acquise avec The Realm. Quelques commentaires :

Steve Nichols : Les aspects technologiques d'un tel projet ne sont pas sans difficulté. Représenter le plus fidèlement possible l'univers de Tolkien est un défi immense. Il faut être précis, humble, et s'attacher à respecter l'œuvre du Professeur (NDR : le surnom de Tolkien).

Récemment, vous avez mentionné que le concept de « mort définitive » pourrait être révisé. Quels changements sont à envisager ?

Nous nous posons de nombreuses questions à propos de ce système. Seul le bêta-test nous apportera la réponse. Si les tests ne sont pas concluants, alors nous envisagerons d'autres possibilités, notamment le PvP switch (NDR : Player Vs Player : possibilité de choisir entre un mode invulnérable ou un mode vulnérable, comme dans Everquest).

Quelle est la politique au sujet des éventuels tricheurs ?

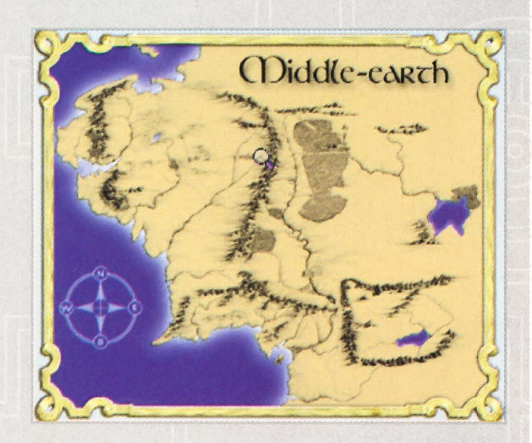
Si nous prenons un joueur en flagrant délit de triche, ou un joueur utilisant un programme de tierce partie affectant directement l'équilibre du jeu, nous le bannirons.

La haute magie ne sera disponible que pour les elfes. Faites-vous une distinction entre les elfes sylvains de Mirkwood et les elfes sindars de Rivendell et des Falas ? Les elfes sylvains seront-ils d'aussi bons magiciens que les sindars ?

Il n'existe pas de différences fondamentales entre les elfes. Leurs capacités leur permettent de pratiquer la haute magie, même si certaines cultures sont plus évoluées que d'autres. Un elfe reste un elfe, et les elfes sylvains pourront rechercher des maîtres capables de leur enseigner la haute magie.

Vous avez mentionné que les orcs et les trolls ne seront disponibles qu'après la commercialisation de Middle Earth. Pourquoi ne pas les rendre disponibles dès la sortie du jeu ? Les joueurs meurtriers (PK) pourraient ainsi jouer leur rôle avec cohérence, non ?

E EARTH



Je n'ai pas dit que les monstres ne seront pas à la disposition des joueurs, mais qu'ils ne seront pas disponibles au même niveau de détail que les personnages « nobles ». Un orc aura moins de choix dans l'éventail des compétences et des qualifications, par exemple. Interpréter un orc ou un troll est un choix de jeu que nous souhaitons promouvoir. Nous cherchons à inciter les PK à jouer un rôle cohérent dans ME.

Dans le cas de combats entre joueurs (PvP), nous présumons que le pillage du cadavre du vaincu (loot) sera permis. Pensez-vous limiter ce loot, ou l'autoriser pour l'ensemble de l'équipement du vaincu ?

Non, il n'existera aucune limite. Nous ne prévoyons pas de limiter le nombre d'objets qu'il sera possible de récupérer.

Sera-t-il possible de créer ses propres armoiries, armes, armures, et de les porter ?

Oui. La création d'armes et d'armures sera supportée. Toutefois, il vous sera très difficile d'exceller à la fois en tant que forgeron et guerrier.

Les nains sont les seuls à utiliser les runes. Autoriserez-vous leur usage uniquement pour les nains ? Quelles seront les propriétés de ces runes ?

Je ne pense pas que les nains seront les seuls à les utiliser. C'est vrai qu'ils développèrent l'usage des runes, mais les autres factions seront capables d'apprendre l'art des runes.

Vous avez mentionné la possibilité de gouverner une province. Est-ce que l'on pourra bâtir des villes entières avec forteresses, remparts, échoppes, tavernes, chantiers navals ?

Oui, il est certain que des groupes de joueurs pourront administrer et gouverner une province. Par contre, nous ne savons pas encore quelles seront les interactions possibles.

Dans l'hypothèse d'une province gouvernée par des joueurs, pourront-ils utiliser des gardes PNJ pour servir de police ?

Oui.

Vous avez dit que vous développiez un système générique de quêtes. Comment fonctionnera-t-il ?

Nous évaluons les besoins réels d'un tel système. En gros, il laissera aux joueurs la capacité de suivre leurs propres quêtes en fonction des compétences de leur personnage.

Rivendell est terminée. Sur quelle région travaillez-vous actuellement ?

En fait, nous élaborons simultanément plusieurs régions de la Terre du Milieu. Mais c'est vrai qu'en ce moment, nous sommes plus particulièrement sur Minas Tirith.

Comment comptez-vous upgrader Middle Earth ?

Pour les mises à jour mineures et les ajouts/corrections, nous procéderons par patches. Pour les mises à jour importantes (ajout de régions), un nouveau CD sera requis.

Les trolls sont sensibles au soleil : ils se changent en pierre. Les joueurs trolls seront-ils affectés ?

Tous les trolls ne subissent pas cette transformation en s'exposant à la lumière du jour. Certains sont capables de sortir de leur antre en plein jour. Mais effectivement, si un joueur incarne un troll sensible aux rayons du soleil, il se changera en pierre.

Middle Earth devrait être commercialisé fin 2000. Des rumeurs parlent déjà d'Ultima Online 2. Quels seront les atouts qui vous distingueront d'UO2 ?

Je crois que nous serons meilleurs qu'UO2. Le monde de la Terre du Milieu est plus riche. L'histoire, la trame de fond sont sûrement les plus complets que l'on puisse trouver dans le domaine. Mais naturellement, je ne suis pas objectif...

Sierra est implantée en France. Pouvez-vous confirmer qu'il y aura un serveur situé en France et destiné à toute la francophonie ?

Je pense que ce serait une erreur de ne pas fournir un ensemble de serveurs pour les différentes communautés européennes. La planification de la localisation des serveurs n'est pas encore terminée, mais je peux vous dire que des serveurs européens seront disponibles.

Combien de serveurs pensez-vous lancer ?

À la sortie du jeu, nous aurons deux serveurs, ce qui correspondra à 20 000 joueurs.

D'après certaines sources, le bêta-test devrait être massif. Pouvez-vous nous donner une date approximative ? Juin 2000 ?

Oui, mi-2000 semble probable. Nous souhaitons ouvrir l'accès au bêta-test au maximum de joueurs. Quelle est la meilleure façon de tester un jeu, sinon le mettre à la disposition de milliers de joueurs ?

Interview réalisée par Mormegil et recueillie sur Eglarest, l'excellent site francophone consacré à Middle Earth : http://eglarest.stratics.com/



Y en a marre d'être le spectateur passif de toute la trouille et le stress générés par un Alien belliqueux, ou un Predator sadique. Cette fois, c'est à notre tour d'enfiler la combinaison, de nous glisser dans les couloirs sombres de la peur, et de fondre avec notre propre cortège d'horreurs sur une innocente victime qui aurait pu être un copain, ou un collègue de travail.

PETE BOULE

ALIEN VS PREDATOR

Alien versus Predator permet de faire jouer jusqu'à huit joueurs simultanément. On en aurait voulu un peu plus pour faire des teams sympas, ou des massacres de grande envergure. Les niveaux, prévus pour ce nombre de joueurs, correctement fournis questions bonus, restent assez petits. La topographie est, somme toute, classique, puisque les protagonistes sont de type humanoïde. De fait, n'importe qui pourra se promener bêtement dans les nombreux couloirs et salles des 5 niveaux proposés. Cependant, quelques améliorations ont été apportées, pour permettre aux Aliens de pratiquer leur art de la chasse dans de bonnes conditions : quelques coursives, conduits, et couloirs inaccessibles aux autres créatures ont été ajoutés à cet ensemble classique. Tous les niveaux sont plongés dans l'obscurité. Certes, elle n'est pas totale, plusieurs faibles sources d'éclairage ayant été disposées de-ci de-là, mais elle a été soigneusement étudiée pour que chacun des joueurs puisse exploiter ses talents de tueur embusqué. Plusieurs modes sont proposés dans le jeu : le deathmatch, le team, le coopératif et la battue. Les deux derniers modes consistent simplement, soit à intégrer une équipe de marines, soit une équipe de Predators, et d'éclater de l'Alien. Notez qu'à la différence d'Half-Life, le jeu en équipe, ou en coopératif, n'exclut pas les tirs fratricides et les dommages collatéraux.



Les fusées éclairantes pourront être fixées sur les murs et les parois. Sur les ennemis, elle se contentent de rebondir.

SPACE MARINE : LE « CRACHE-LA-MORT »

Même s'il apparaît comme le plus vulnérable, le Space Marine n'en est pas moins redoutable. Il a à sa disposition l'attirail le plus complet et le plus dévastateur du jeu. De plus, c'est le seul personnage qui puisse tirer en rafale. Toute sa tactique consiste à sécuriser, puis à neutraliser, chacune des zones qu'il traverse. Pour cela, il doit s'assurer d'un bon contact visuel avec l'ennemi. De fait, l'usage de fusées éclairantes est vivement conseillé. Le Marine pourra trouver des trousses de soins, des jetpacks ou des armures, pour pouvoir mener à bien l'intégralité de sa mission. Pour conclure, la sécurité du Marine est garantie par son détecteur de mouvements, orienté à 180° vers l'avant, et par son dispositif d'intensificateur de lumière.

PREDATOR : LE CHASSEUR ULTIME

Pour pouvoir se taper le luxe de ramener de l'Alien et du Schwarzeneger en trophée à la maison, il faut être bien équipé. Contrairement à son homologue humain, le Predator n'a pas la possibilité de fournir un tir en rafale. Cependant, toutes les armes du Predator, sauf ses griffes de combat, lui permettent de sniper une cible. La majeure partie d'entre elles fonctionnent exclusivement grâce à l'énergie électrique générée par l'armure. Le joueur Predator devra donc surveiller soigneusement sa jauge d'énergie, puisque celle-ci lui permet aussi de s'administrer des soins, ou encore de prendre son fameux camouflage caméléon. Toute la tactique de combat du Predator réside dans le principe de voir sans être vu. Il se dissimule derrière son camouflage, et repère ses victimes grâce à ses différents filtres de vision. De plus, le Predator peut échapper à la vigilance de ses ennemis en s'agrippant et en se déplaçant aux plafonds grâce à son grappin.


RaHaN (console) dans ses meilleurs jours.

ALIEN : LE PARFAIT ORGANISME...

Et comme disait l'autre, sa perfection structurale n'a d'égal que son hostilité. Cette créature tire toute sa « survivabilité » de sa mobilité et de sa capacité à courir PARTOUT. L'Alien a, en effet, la particularité de se déplacer, tête en bas ou pas, sur toutes les surfaces, et à une vitesse hallucinante. Sa vue naturelle lui permet de repérer de loin les créatures vivantes, reconnaissables à leur aura (un léger halo bleu qui recouvre les organismes). Son champ de vision en grand angle permet au joueur d'apprécier deux fois plus de détails que les autres, et de repérer des cibles auprès desquelles il sera « hors champ ». De plus, il peut passer en vision de combat, celle-ci lui permet de voir dans l'obscurité la plus totale. Sensations garanties ! Ainsi, en restant immobile pour échapper à un détecteur de mouvements, un Alien peut se laisser tomber en toute tranquillité sur la gueule d'un Marine un peu trop entreprenant. Notez que l'Alien n'a pas besoin de bonus pour garantir sa survie ; non seulement le joueur peut chasser ses copains, mais en plus, il se tapera le luxe de détruire les bonus de ses adversaires, histoire de leur compliquer l'existence ! Pour achever le portrait, en tant qu'Alien, vous pourrez vous pencher sur le corps de vos victimes, même mortes, et en profiter un bref moment pour leur enfoncer votre deuxième mâchoire en pleine poire. Ainsi, non seulement vous serez débarrassé de votre ennemi, mais en plus vous aurez fait le plein de points de vie.



CHAMPS DE PERCEPTION

En tant que Predator, vous avez à votre disposition plusieurs dispositifs de visée, vous permettant d'explorer un très large éventail du spectre visible et invisible. Ainsi, vous pourrez voir, par le filtre bleu, les rayonnements infrarouges dégagés par un corps humain, par le filtre rouge, les émanations de méthane d'un Alien, et, par le filtre vert le champ magnétique généré par l'armure d'un Predator concurrent.



En ce qui concerne le Marine, on remarquera que son amplificateur de lumière coupe, par souci d'économiser ses batteries, son détecteur de mouvements. Pour pallier à cet handicap, le Marine peut se servir de ses fusées éclairantes.





Le camouflage du Predator est très efficace contre n'importe quelle autre créature. Cependant, elle ne permet pas de masquer l'aura verte du Predator, repérable par l'Alien, et en cas de mouvement brusque, elle n'est pas aussi efficace.







ATTIRAILS DE SOUFFRANCE

LE MARINE

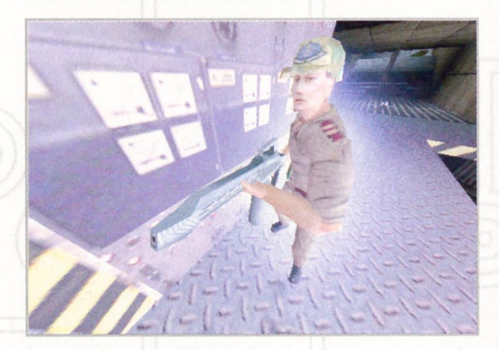
Le Pulse Rifle. Première utilisation : tir de l'arme. Deuxième utilisation : lance-grenades.



Le Smartgun. Première utilisation : tir en autoguidage. Deuxième utilisation : tir fixe.



Le lance-flammes. Arme à effet de zone. Notez que si votre cible vous approche de trop près, vous risquez de vous enflammer avec elle. Pas d'utilisation secondaire.



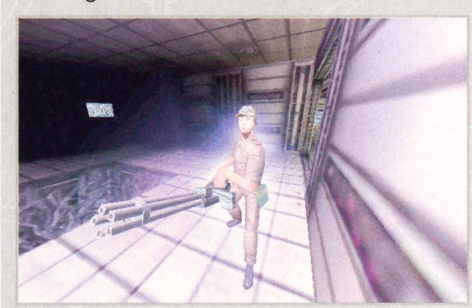
Lance-roquettes Sadar. Arme à effet de zone à très longue portée.



Le lance-grenades. Arme à effet de zone. Première utilisation : tir de la munition. Deuxième utilisation : sélection de la sous-munition. Dans l'ordre : grenades, grenades à fragmentations, mines de proximité.



La minigun. Pas d'utilisation secondaire.



LE PREDATOR

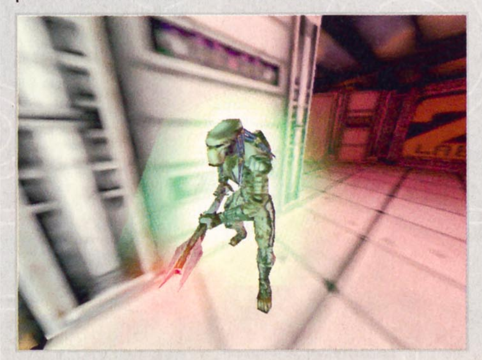
Les griffes de combat. Deuxième utilisation : coup fatal.



Le pistolet. Arme à effet de zone. Pas d'utilisation secondaire.



Le Speargun. C'est le fusil sniper du Predator. Notez que lors de son usage, le Predator subit un important recul, et de fait, désactive son camouflage. C'est la seule arme du Predator qui a besoin d'un autre type de munitions que l'énergie pure. Pas d'utilisation secondaire.



Le canon d'épaule. Son système de visée doit détecter et verrouiller la cible, pour que le projectile d'énergie puisse s'autoguider jusqu'à elle. Pas d'utilisation secondaire.



Le disque énergétique. Théoriquement, une fois lancé, le disque doit revenir dans la main du lanceur, mais il arrive souvent qu'il se plante dans une paroi. Le Predator se doit d'aller le chercher dans ce dernier cas, s'il veut pouvoir s'en resservir. Pas d'utilisation secondaire.

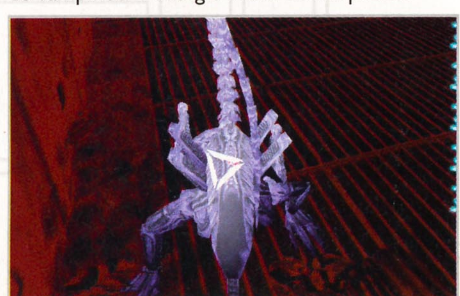


L'ALIEN

Les griffes. C'est la première attaque du monstre, et la plus rapide.

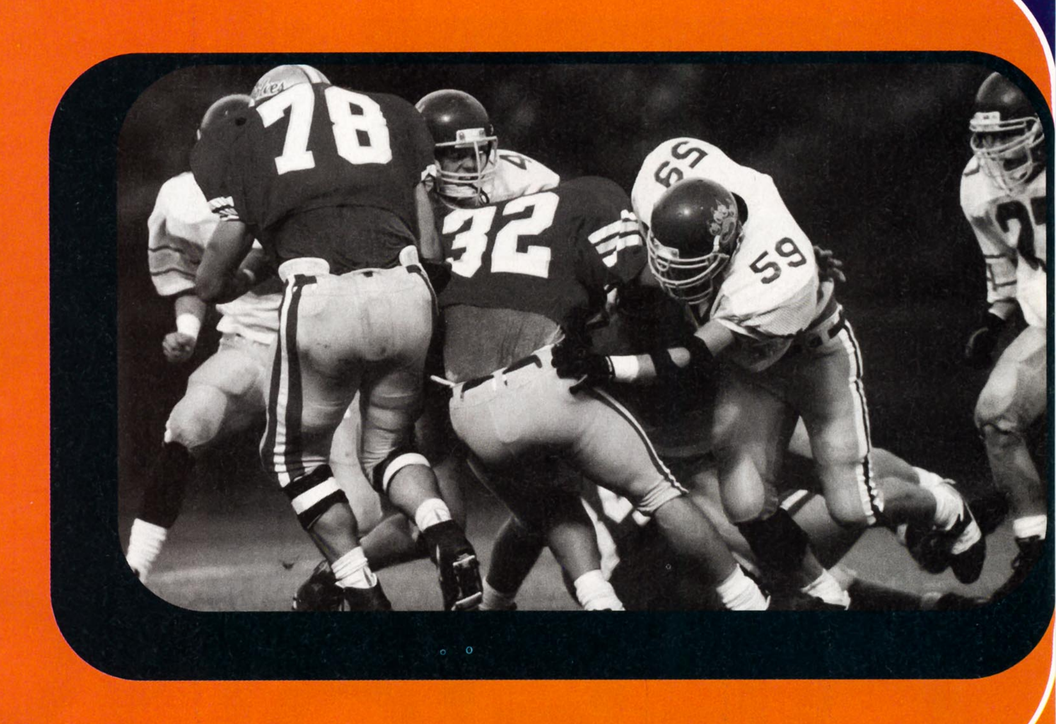


La queue et la deuxième mâchoire. La queue est l'attaque secondaire de la créature. En gardant cette dernière armée, vous pourrez tuer d'un coup n'importe quel opportun qui a la bonne idée de se trouver sur votre passage. La dernière attaque est la plus lente, mais sans doute la plus importante : l'Alien se sert de sa mâchoire. En ciblant bien son ennemi au milieu de son champ de perception, la créature sort sa deuxième mâchoire, et tue d'un seul coup n'importe quelle autre créature. Cette attaque permet notamment à l'Alien de vampiriser l'énergie vitale de ses proies.









" FAITES VOUS MAL ! "

* Offre d'accès Internet gratuit hors coût des communications téléphoniques locales partout en France métropolitaine et en Suisse romande et hors coût des communications Internet en Belgique (région Wallone et Bruxelles). Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés sur le réseau INFONIE. Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai si vous ne procédez pas à la résiliation de votre abonnement, à partir de 49FF par mois pour 3 h., plus 19FF l'h. sup. Vous êtes libre de résilier votre abonnement à tout moment. Offre limitée à une par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 31/12/1999.

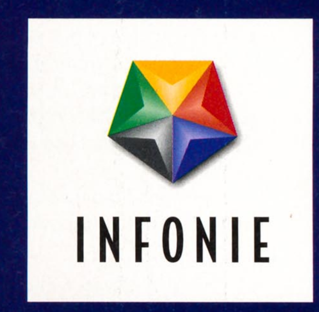
ESSAYEZ GRATUITEMENT* INFONIE

> Abonnement de 31 jours gratuit sur le CD-ROM de ce magazine
> votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
> des animations quotidiennes : actu, jeux, musique, ciné, micro…
> votre accès rapide jusqu'à 64 Kbps
> votre accès au prix des communications locales
> jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées
> 15 Mo pour créer votre propre site web
> un environnement convivial et sécurisé
> votre abonnement gratuit au magazine «L'Internet+»
> votre Service Client disponible 7 jours/7

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :

02 / 478.1.2.3.4 — 0,99 F TTC/mn — 021 / 697.05.50

N° Indigo 0803 825 825



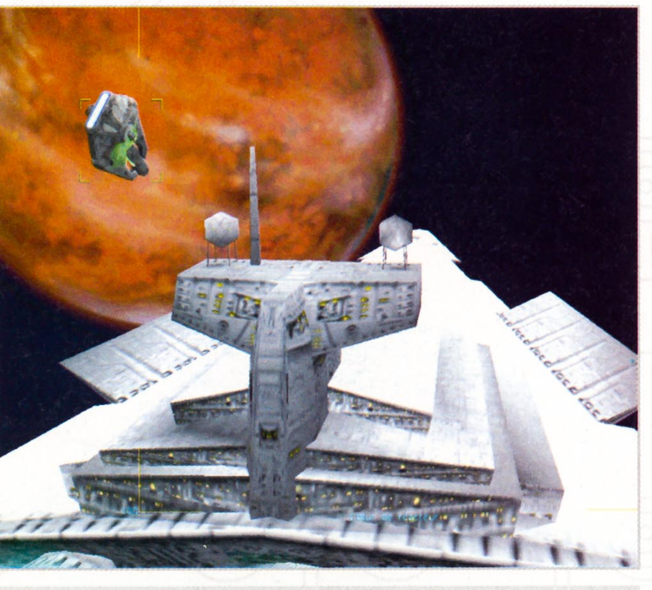
L'INTERNET QUI SAIT VIVRE


© 1999 INFONIE. Tous droits réservés. RCS Nanterre B 400 085 320.

Bien que toute la presse en parle (j'ai même vu ça à Télématin !), Mankind est encore en pièces détachées. Avec X-Wing Alliance par contre, tout est bel et bien prêt pour se faire des batailles galactiques mémorables.

IANSOLO

X-WING ALLIANCE



Je vois ça d'ici : des hordes de joueurs s'organisant en guildes. Des guildes de pirates, de rebelles, d'impériaux, de pingouins... Des missions développées par des maîtres de jeu bien vicieux. Un système de thunes pour s'acheter des vaisseaux et de points pour monter dans un ladder. Avec l'éditeur de missions intégré et celui que nous avons mis sur le CD, vous avez tous les atouts en main pour vous faire votre petit Star Wars sur mesure.

Mais revenons au jeu solo, pour un petit éclaircissement. On l'avait constaté lors du test de la bêta le mois dernier. Ça s'est confirmé, quand les versions finales françaises sont arrivées à la rédac' : la difficulté des missions solo d'Alliance est en dents de scie. À des missions trop faciles succèdent des missions quasi infaisables. Capt'ain Ta Race, notre solutionneur maison, a couiné sa race pour faire la soluce. Ah ça, sorti de son Fireblade CBR-RR, y a plus personne ! Alors, on pourrait relever tout ce qui craint dans la version française : une doc en noir et blanc riquiqui, une tradoche parfois approximative (« all » traduit par « toujours »), des voix où le correct côtoie le bien pourri… Ubi Soft nous avait habitués à mieux. N'empêche qu'on attend toujours le Wing Co multijoueur d'Origin. Alliance est bien le seul simulateur spatial du moment à proposer un mode multijoueur.

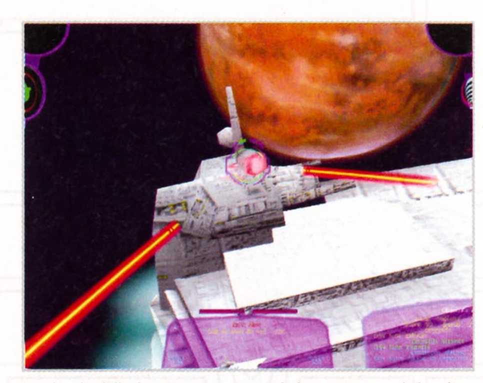
SUR LE CD

Nous avons mis sur le CD quelques petites babioles pour Alliance : la seconde version de X-Wing Alliance Mission Architect (un éditeur de missions), un patch permettant de jouer la dernière mission du jeu avec un X-Wing au lieu du Faucon, et d'autres bidules sympas.

CRÉEZ VOTRE GUILDE

Plusieurs modes sont disponibles pour le multi. Le pilote stellaire isolé se tournera vers le jeu Internet via la Gaming Zone à Billou. Comme dans XvT, on se connecte directement à partir du jeu, on télécharge tout le tintouin et on se retrouve sur un serveur assez fréquenté où il est facile de trouver des adversaires pour se blaster la gueule en famille. Une pièce est aussi réservée aux joueurs internationaux. Pratique pour trouver des Européens avec lesquels vous aurez peut-être un meilleur ping. Au passage, je remarque que Bill Gates vient de renommer l'Internet Gaming Zone en Microsoft Network Gaming Zone. Est-ce à dire que le monde entier n'est plus qu'un LAN Microsoft ? Pfff, il est toujours aussi mégalo çui-là.

Mais le domaine de prédilection d'Alliance, c'est le réseau local jusqu'à 8 joueurs en IPX ou en TCP/IP. Commençons par un nouveau type d'affrontement : la course. Alliance propose effectivement de concourir sur les parcours du Tour of Duty à plusieurs. Ça a le mérite d'être original mais la jouabilité n'est pas au top. Devoir tirer sur des cibles minuscules, tout en passant dans les anneaux, alors même que l'on se fait truffer par les autres pilotes : bof, bof…



Le talon d'Achille d'un Destroyer Impérial : les générateurs de bouclier.

En revanche, le système de missions personnalisées est particulièrement puissant. On peut créer ses propres missions et les sauvegarder pour les disputer en solo ou en multi. Par défaut, Alliance propose une douzaine de missions de type combat et une autre douzaine de type mêlée. L'avantage de ce mode personnalisé c'est qu'on a accès aux vaisseaux qu'on n'aura pas







pu piloter dans la campagne, genre les vaisseaux impériaux. Tout est paramétrable : 2, 4 ou 8 équipes ; 3 décors différents (mais les astéroïdes ont réduit au lavage, depuis XvT) ; distance de départ ; durée de la partie ; conditions de victoire, etc. Développer un moteur réseau pour le dogfight spatial n'est pas une chose aisée. Suivant la qualité de votre LAN, vous subirez des ralentissements et des effets de téléportation. On ne peut rien reprocher à Lucas ; tout a été fait pour améliorer les performances : prédiction de trajectoire, possibilité de régler la mise à jour des données... Par contre, pas de mode de jeu en désynchronisé : tous les pilotes doivent se connecter en même temps et, une fois battu, on doit attendre la fin de la partie pour rejouer. Moralité : faudra pas se faire entuber. D'ailleurs, les lecteurs de stick sont les meilleurs space-pilotes du monde. Hmmm ? Ok, puisqu'il faut bien réviser ses classiques de temps en temps, voilà quelques tuyaux connus et moins connus.

TACTIQUES GÉNÉRALES

1 Répartition énergétique

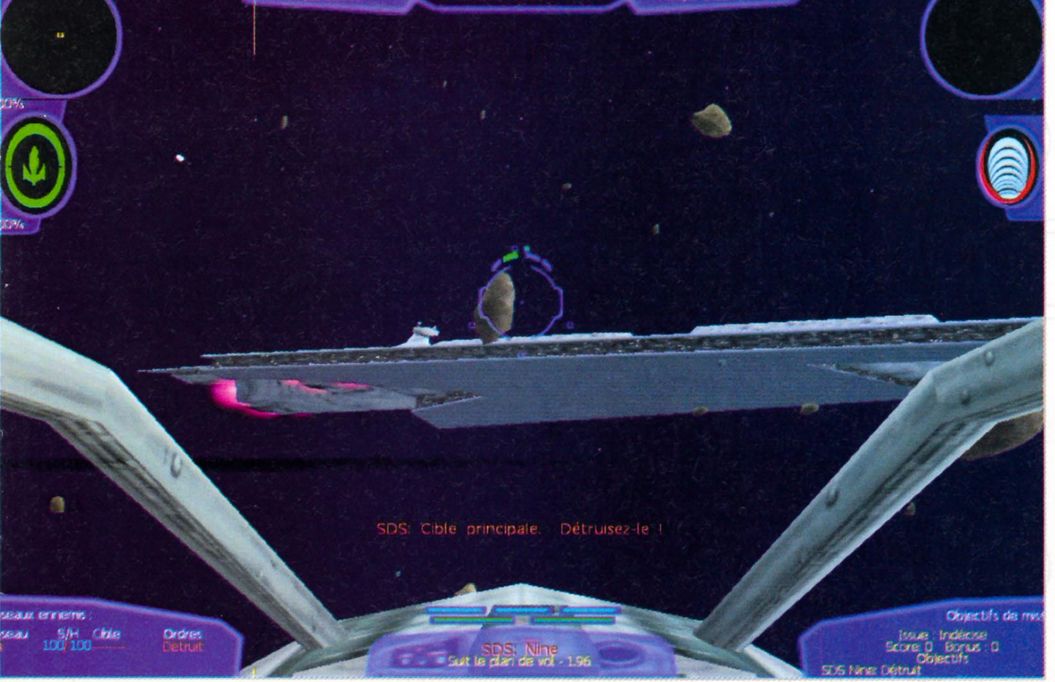
Le meilleur moyen de gérer l'énergie, c'est de s'adapter aux circonstances. Pour changer rapidement de répartition, Alliance dispose d'ailleurs de deux mémoires (F11, F12). En général, on garde les lasers au max et les boucliers au niveau maintenance. Dès que ça chauffe, on peut retransférer l'énergie sur les boucliers. Si vous avez essayé la touche indiquée dans la doc. (apostrophe), vous avez dû être fort marri. Encore une erreur de localisation. La bonne combinaison est MAJ + %. Bref, c'est le genre de touche à mapper en priorité sur son joy parce qu'elle peut vous sauver la mise. Pensez aussi à la touche « S » permettant de répartir les boucliers entre l'avant et l'arrière (vers l'avant en attaque, vers l'arrière en retraite). Quant au faisceau, à moins d'être un fanatique de la chasse à la glue au faisceau tracteur (le faisceau tracteur empêche votre cible de manoeuvrer normalement), redirigez-le illico sur les moteurs.

- X-Wing, Y-Wing, et B-Wing : ces trois vaisseaux volent mieux avec les lasers en recharge maximum et les boucliers à moitié. Pour recharger les boucliers d'un coup, dumpez l'énergie des lasers.



La magnifique Vedette Incendiaire.

- A-Wing, Z-95 : à cause de leurs deux lasers, ces vaisseaux ne rechargent pas assez vite pour endurer un feu soutenu. Du coup, il est sage de placer les lasers et les boucliers en recharge au 3/4. Sur l'A-Wing, mettez les lasers au max., pendant les combats.
- Faucon/YT-1300/2000 : mettez la recharge des lasers à zéro et les boucliers à fond. Et oui, un bug bienvenu fait que la source d'énergie des tourelles est indépendante du reste. On peut donc fourbeusement rester dans le cockpit pour piloter pendant que les tourelles sont



La meilleure approche se situe sur le plan horizontal par rapport au destroyer, au niveau du pont de commandement.



TABLEAU COMPARATIF DES CHASSEURS D'ALLIANCE

Pour vous permettre de faire votre choix parmi le grand nombre de vaisseaux pilotables dans XWA, voilà un comparatif de leurs mérites respectifs.

Nom	Boucliers	Coque	Vitesse	Accélération	Manoeuvrabilité	Lasers/ionsMissiles
X-Wing	50	20	100	16	75	4 L
Y-Wing	75	40	80	11	59	2 L, 2 I
A-Wing	50	14	120	21	96	2 L
B-Wing	100	60	91	16	70	3 L, 3 I
Z-95	20	14	100	16	86	2 L
Faucon Millenium	264	102	102	14	59	3 L
YT-1300	120	76	89	7	59	2 L
YT-2000 (Otana)	320	114	96	12	59	3 L, 1 I
TIE Chasseur	0	9	100	20	96	2 L
TIE Intercepteur	0	16	111	21	104	4 L
TIE Bombardier	0	28	80	13	86	2 L
TIE Avancé	40	14	133	16	104	4 L
TIE Défenseur	100	14	144	21	110	4 L, 2 I
Chasseur Toscan	68	23	87	14	72	4 L, 2 I
Porte Missiles	120	19	122	21	91	1 L
Torpilleur d'Assaut	100	28	90	20	78	2 L, 2 I
Vedette Incendiaire	102	61	91	16	64	2 L, 3 I
Autorité IRD	35	18	102	18	64	2 L
T-Wing	20	14	111	21	78	2 L
R-41 Traqueur d'étoiles	30	14	100	16	75	2 L, 2 I
Supa Chasseur	80	38	89	16	88	2 L, 1 I
Firespray	106	62	91	16	72	2 L
Chasseur Caméléon	96	28	93	20	72	2 L
Poursuivant	100	90	95	15	67	2 L, 1 I
Pinook	25	14	96	18	82	2 L
Oiseau de proie	46	18	100	13	86	2 L
Chasseur Planétaire	40	14	138	27	75	2 L
Razor	38	20	98	15	86	2 L, 2 I

réglées pour tirer en automatique sur la cible. Pensez à orienter correctement votre vaisseau par rapport à la cible (les tourelles se trouvent sur le haut et le dessous du vaisseau).



2 Mon pote le missile

Un missile ça pue, surtout quand on l'a au cul. Si vous entendez le signal sonore indiquant que vous êtes locké, essayez de trouver l'ennemi qui vous cible (touche « E ») et tirez dans sa direction avec les lasers. Dans la plupart des cas, vous aurez le missile. Si ça ne fonctionne pas, ciblez le missile (touche « I ») et quand il se trouve à 0.2 clic de distance, tournez à fond. Si vous avez embarqué des contre-mesures, servez-vous en, ça marche aussi.

3 Manœuvres

Souvenez-vous que tous les vaisseaux tournent mieux à 1/3 de la puissance des moteurs. Quand l'adversaire arrive de face, tournez en même temps que vous faites une rotation sur l'axe pour éviter les tirs frontaux. Laissez passer l'adversaire et ramenez la vitesse à 1/3 pour tourner rapidement et vous retrouver derrière lui.

4 Attaque de Destroyers

L'un de mes sports favoris consiste à organiser avec les potes des attaques de Destroyers impé-

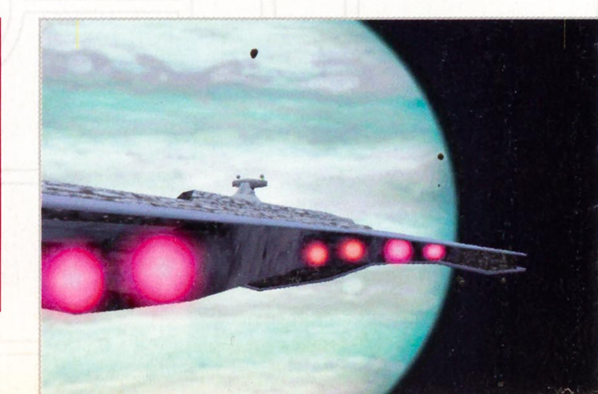


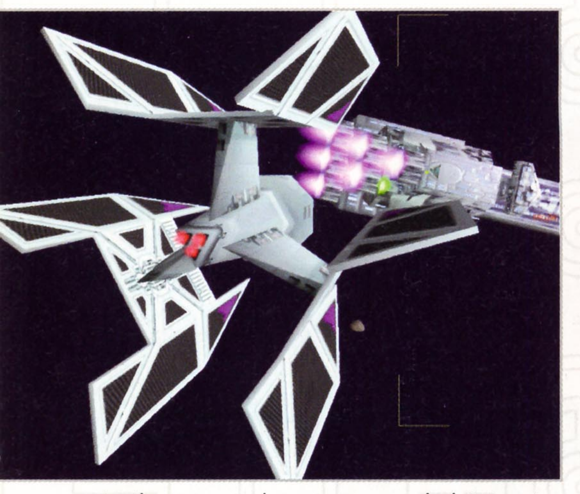
riaux grâce à l'éditeur de missions personnalisés. C'est utile pour faire progresser son score et un Destroyer, c'est toujours sympa au goût. Les tactiques se transmettent de père en fils depuis X-Wing :

- Utilisez vos canons à ions tout d'abord pour éliminer les vaisseaux de défense. Un vaisseau ionisé ne peut pas tirer et tant qu'il n'est pas

PEINE DE MORT POUR LES SACCADES !

Avec un 19 pouces et une grosse config., Alliance est top fioul question graphisme, surtout si on utilise les possibilités de caméra. Pour faire son petit Spielberg : « / » pour la vue externe, « * » pour la vue caméra libre (on tourne avec le joy, on zoome/dézoome avec les boutons du joy). Pour ceux qui sont plus branchés Coppola, il y a également ALT + U pour centrer la caméra sur la cible active et ALT + N pour la vue missile. En combinant toutes ces caméras, vous finirez bien par remporter un p'tit truc à Cannes. Quant aux saccades, la solution semble être de disposer de 128 Mo de Ram, rien que ça.





Les rôles sont inversés : des joueurs aux commandes de Tie Avancés attaquent une Frégate Nébulon.

COMMENT MONTER EN GRADE RAPIDO

Pour progresser très vite dans le classement, rien de mieux que d'affronter les plus gros vaisseaux d'XWA dans le simulateur. Prenez par exemple le Super Star Destroyer (SDS) qui totalise 48 750 points avec l'I. A. réglée en As des As. La technique la plus simple et aussi la plus longue ne nécessite qu'un transport corélien et un élastique. Transférez toute l'énergie des lasers aux moteurs. Passez dans la tourelle (touche « G »). Passez en pilotage automatique autour de la cible (touche « F »). Orientez votre tourelle vers le SDS et utilisez l'élastique pour maintenir enfoncé le bouton de tir. Et 'oilà ! Vous pouvez aller faire un tour, prendre un café, une douche et revenir une heure plus tard. Bon, c'est débile mais la démonstration est faite qu'un petit vaisseau en mouvement ne peut pas être détruit pas les turbos canons impériaux. Pour activer la procédure, vous pouvez détruire les deux générateurs de boucliers avant de passer dans la tourelle.

détruit il n'est pas remplacé par une autre vague d'assaut (utile contre les Tie-bombardiers). Le canon à ions est aussi très efficace contre les vaisseaux amiraux. Plutôt que grouper les canons à ions, tirez frénétiquement en tir désynchronisé pour augmenter la cadence de tir.

- Quand vous attaquez un vaisseau amiral, ne le ciblez surtout pas pour envoyer vos torpilles. Sinon vous serez automatiquement pris en mire par les batteries de missiles. Au contraire, utilisez la technique Luke Skywalker - j'ai un peu honte de dire ça - et tirez sans système de visée. En gros, il suffit de garder le cap une ou deux secondes en alignant le destroyer et de balancer les torpilles. Ça marche à grande distance (9 clics).

- La technique la plus efficace consiste à d'abord détruire les générateurs de boucliers du Destroyer (les deux géodes à l'arrière au-dessus du pont ; la touche « ; » permet de sélectionner successivement les sous-éléments d'une cible donnée). Les Destroyers ont la remarquable particularité de ne pas pouvoir recharger leurs boucliers. Ensuite, mettez hors-service la grosse bestiole en utilisant vos canons à ions. Enfin, et vous avez maintenant tout votre temps, truffez-le de torpilles.

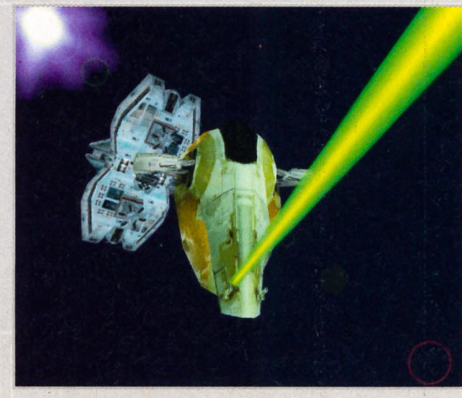
- Si le vaisseau amiral est défendu par des Tie Avancés, servez-vous du B-Wing. Les trois lasers couplés du B-Wing arrosent suffisamment large pour qu'un de vos tirs au moins fasse mouche. Sale temps pour les T/A !





- Si vous êtes poursuivis par plusieurs chasseurs et que vous disposez d'un vaisseau de soutien, amenez vos poursuivants à portée des défenses de votre vaisseau mère. Ou bien si la manœuvre est impossible, volez en rase-mottes autour du Destroyer. Avec un peu de chance les tirs ennemis iront toucher le Destroyer, voire vos suiveurs se crasheront dessus, ces crétins. Dans le style, vous pouvez aussi entraîner des chasseurs Tie de base (qui n'ont pas de boucliers) dans la traînée moteur du Destroyer. Ils ne feront pas long feu.

- Après avoir essayé pas mal de vaisseaux différents, la Vedette Incendiaire (V/I) s'avère particulièrement adaptée au truffage de Destroyer. Non content de disposer d'un look attrayant, ce petit bijou bénéficie d'une sacrée puissance de feu (3 ions, 2 lasers, un paquet de missiles). Couplée à une bonne vitesse de pointe et à des boucliers conséquents, cette puissance en fait l'un des vaisseaux d'attaque les plus chauds d'XWA pour la chasse aux destroyers impériaux.



« Le lapin ! Le lapin ! » Des hurlements inquiétants s'échappent des bureaux de Joystick. Une intoxication à la pizza pas fraîche ? Pas du tout, c'est juste la sacro-sainte partie de TFC qui commence.

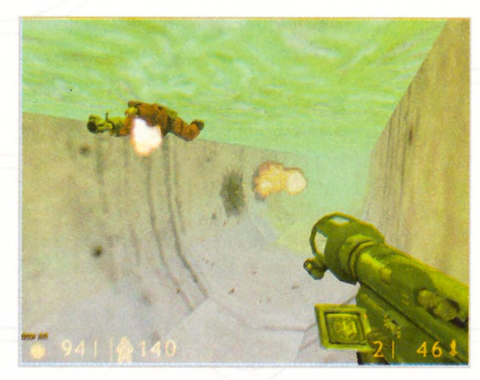
Iansolo

TEAM FORTRESS CLASSIC : LE PANARD EN RÉSEAU


L'incroyable homme d'affaires de Hunted. On le sent suer dans son costard !

Team Fortress Classic pour Half-Life est l'adaptation du mod Team Fortress dédié à Quake 1. Un mod remarquable. TF a été créé, à l'origine, par Robin Walker, John Cook et Ian Caughley qui souhaitaient mettre un peu de variété dans leurs parties de Quake en réseau local (en mode Capture the Flag). Un jour, ces joyeux godelureaux décidèrent de mettre la chose à disposition sur Internet, vu qu'ils n'avaient pas l'intention de la faire évoluer. Pourtant, ils ont rapidement reçu une avalanche de mails et, devant ce succès grandissant, ont fini par ajouter des fonctionnalités.

Fin 1997, Robin et sa bande montent une boîte, Team Fortress Software. Faute de moyens, ils ne peuvent continuer à travailler sur TF. Pour résoudre le problème, ils annoncent Team Fortress 2, un add-on commercial pour Quake 2. À l'E3 98, les coyotes de Valve annoncent qu'ils ont racheté Team Fortress 2 qui finalement sera

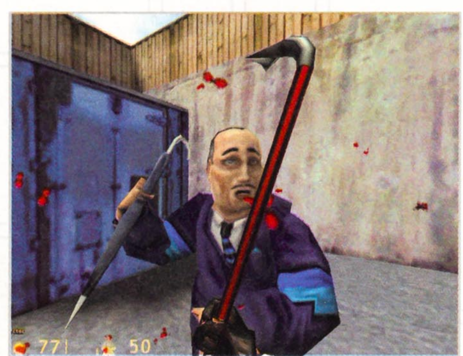


un add-on pour Half-Life. Fin 98, TF2 devient un produit indépendant. Mi-janvier de cette année, Valve annonce la sortie de Team Fortress Classic pour HL. C'est coule. En plus, TFC est gratuit.



INSTALLATION

Sur le CD de ce mois-ci, vous trouverez le patch permettant de passer de Half-Life version 1.005 à 1.009 et Team Fortress Classic. Après avoir été appâté avec la première version, il y a eu un début d'émeute à Joy quand la version finale française de TFC est arrivée buggée. Aujourd'hui, les deux patchs fonctionnent (passage de 1.005 à 1.009 ou de 1.008 à 1.009). Valve n'a pas chômé puisque, peu de temps après, le SDK Half-Life a été mis à disposition sur le Net. Le SDK regroupe tout ce qui est nécessaire aux petits architectes en herbe pour créer leurs propres mods autour



de HL. Un mini SDK était déjà disponible mais cette version finale confirme que les hostilités sont bien ouvertes. Enfin, Valve a aussi sorti un serveur Half-Life pour machines tournant sous Linux. Le portage de HL et TFC pour Linux est par contre toujours en cours. Aux dernières nouvelles, Team Fortress 2 devrait sortir fin octobre 99. Il y aura encore plus de possibilités que dans TFC : on pourra notamment conduire des véhicules.

GAMEPLAY

Pour ceux qui n'auraient jamais entendu parler de jeux comme TF pour Q1 ou Weapons Factory pour Q2, le principe est celui d'un Capture the Flag (deux équipes se mettent sur la tronche pour récupérer le drapeau de l'ennemi et le ramener dans leur base), avec une grosse amélioration : il y a 9 classes de personnages, chacune avec des caractéristiques particulières. Du coup, il devient impossible pour une équipe de gagner sans mettre en commun leurs compétences. Ça s'appelle du coopératif.
Les maps TFC sont déclinées à partir des anciens types de cartes pour le CTF mais on a aussi vu émerger de nouveaux concepts. Certaines cartes sont des CTF avec des petites variations (rapporter une clef dans une chambre à gaz), d'autres sont complètement différentes, comme mettre une balle dans des cages à 4 équipes. À Joystick, on a particulièrement apprécié le « lapin ». Ce scénario s'intitule en fait « La proie, assassinat/protection » (Hunted). Un homme d'affaires adipeux (superbe skin, on dirait Rastapopoulos) doit être escorté par des gardes du corps (soldats, mitrailleurs ou médecins) jusqu'à un 4X4. Pendant ce temps, des assassins (snipers) essayent de faire foirer l'opération. La carte utilisée pour ce scénario provient d'un niveau original de Half-Life. L'ambiance est fabuleuse même quand on se retrouve avec 50 points de vie dans la peau du « lapin » armé d'un simple parapluie. Les caches et angles de tirs sont légion pour les assassins-tireurs d'élites. Une carte à essayer absolument, pour peu que vous soyez 4 joueurs. Autre scénario possible : le contrôle d'une zone de la carte, etc.
L'aspect primordial d'une partie de TFC est l'organisation et le développement de tactiques cohérentes par les équipes. Si une équipe joue tout en attaque, l'autre pourra facilement s'introduire dans la base et lui gauler le drapeau. Au contraire, si une équipe joue tout en défense, l'équipe adverse n'aura jamais la possibilité de s'emparer du drapeau et se contentera de quelques frags. Avec des équipes organisées, jouer à TFC devient un art, et le soir, au coin du feu, on se raconte encore les meilleurs récits de combats.



Je ne sais pas ce qui est le plus dur pour un photographe de guerre lâché sur TFC : survivre assez longtemps pour prendre la photo ou bien résister à l'envie de se jeter dans la mêlée et penser à appuyer sur F5.

Encore un communiste qui ne ramènera pas le drapeau à sa base.



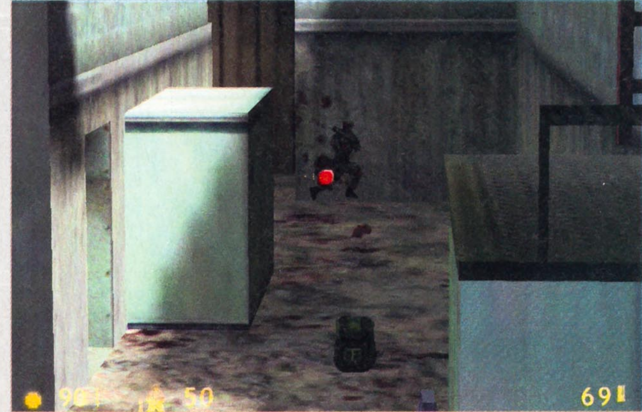
LES CLASSES

Comme le Team Fortress originel, TFC propose 9 classes de persos (voir encadré). Chaque classe possède ses forces et faiblesses et c'est la combinaison de ces caractéristiques qui fait la force d'une équipe.

- L'éclaireur est tout chétif mais super rapide. Son fusil à pompe simple canon est un peu léger et ne pourra lui servir qu'à finir des ennemis déjà bien amochés alors qu'il trace comme une balle en direction du drapeau ennemi. Par contre, côté grenades, c'est plus rigolo. Il peut jeter au



Une vision étrange : un footballeur artificier. Ne nous parlez plus de la violence dans le sport, c'est très exagéré.





Le plus dur c'est d'arriver à garder sa tourelle intacte. Placez-la dans les recoins pour plus d'efficacité.



sol des caltrops, sortes de pointes métalliques, qui en pénétrant dans les pieds des joueurs les ralentissent sournoisement. Ses grenades étourdissantes sont moins invalidantes que les grenades flash de Chaos. La victime a quand même du mal à viser et à se déplacer, quand son écran se met à tanguer bizarrement. L'éclaireur meurt souvent mais il est aussi celui qui s'infiltre le plus facilement dans la base ennemie.

- Le tireur d'élite (franc tireur) est faiblement blindé et assez rapide. Son atout est son fusil sniper avec zoom. À la différence de l'arbalète d'Half-Life qui tire instantanément, il faut ici maintenir quelques secondes le bouton de tir enfoncé, pour shooter avec force et précision. Dans ce cas, un seul tir en pleine tête suffit pour avoir raison de n'importe quel adversaire. Le snipping n'est pas seulement un sport pour lâches et Serbes. Il peut servir, à certains moments, à interdire l'entrée d'une zone et gagner un avantage tactique. Mais il ne faut pas se leurrer, à la chasse au sniper, le sniper ne gagne jamais. La carte où l'utilisation du tireur d'élite est la plus fun est « Hunted ».



La totale : un Heavy Weapon guy les pieds dans les caltrops et entouré de flammes.

- Le soldat est plus résistant que les classes précédentes mais au détriment de la rapidité. Faut dire que l'affreux se balade avec un lance-roquettes. Il dispose aussi d'un fusil à pompe et de grenades « arrosoir » qui tirent des projectiles dans toutes les directions. C'est une classe très versatile. Les joueurs les plus habiles utilisent d'ailleurs le lance-roquettes, pour sauter à l'étage supérieur grâce au souffle de l'explosion.

- L'artificier est moins blindé que le soldat mais plus rapide. Pour balancer ses grenades, il dispose d'un lanceur. Le gros atout de l'artificier ce sont ses grenades « pipes » qui peuvent être déclenchées par télécommande. Du coup, les artificiers s'amusent en défense à placer des lits de grenades qu'ils feront éclater au passage d'un ennemi. Également dans son arsenal, les grenades « MIRV » qui éclatent en plus petites charges qui, à leur tour, éclatent en faisant beaucoup de dégâts. Enfin, il se balade avec des charges de plastic qui doivent être amorcées en attendant plusieurs secondes. Ces charges sont dévastatrices et, sur certaines cartes, peuvent servir à faire sauter des murs ou des grilles pour ouvrir un passage.

- L'infirmier est l'une des classes les plus ésotériques de TFC. Moyennement blindé et moyennement rapide, le médicos a la sympathique particularité de pouvoir soigner ses coéquipiers et infecter l'ennemi avec un virus agissant à petit feu. Son utilité devient plus nette, quand on est nombreux à jouer.

- Le mitrailleur est le gros bill de la bande. C'est une véritable tortue question déplacement mais il a le blindage d'un char d'assaut. Sa mitrailleuse rotative de type Gatling laboure tout ce qu'il trouve à se mettre dans le viseur. Couplée avec des grenades MIRV, cette puissance de feu en fait une bonne classe de défense et d'appui.

- Le pompier (putain, encore une tradoche à deux balles ; dans la version anglaise il s'appelait Pyro) est aussi un drôle de lascar. Le pompier, argh ! Le Pyro, se trimballe avec un lance-flammes. Cette arme n'est pas la plus puissante du jeu mais permet de foutre le feu à l'adversaire qui perd des points de vie pendant un moment et une partie de sa visibilité à cause des flammes qui le brûlent. Il peut projeter des flammes à longue distance. Il dispose aussi de grenades au napalm qui serviront à couvrir le sol de matière enflammée, en rendant ainsi l'accès malaisé.

- L'espion est une classe qui a la classe. L'objectif de l'espion est de semer la pagaille et la parano dans le camp adverse. Il peut ralentir l'ennemi avec son pistolet anesthésiant mais, par-dessus tout, il a le pouvoir de se camoufler en adoptant la couleur de l'équipe adverse et en se travestissant pour ressembler à n'importe quelle autre classe. Plus fort encore, il peut feindre la mort. Trop fourbe : il tombe raide mort, son bourreau s'éloigne, l'espion se relève sans un bruit et égorge l'imprudent par derrière. Une tactique qui marche par l'effet de surprise, mais plus très longtemps dès que l'équipe d'en face commence à communiquer et à faire le ménage dans ses rangs. L'espion est aussi équipé de grenades hallucinogènes.

- Enfin le technicien est une classe réservée à la défense. Ses armes ne sont pas très puissantes mais il est capable de construire deux types d'équipement : le distributeur de munitions et la tourelle défensive. La tourelle peut être upgradée

LES CLASSES DE PERSONNAGES DE TFC

Les skins de TFC sont magnifiques. On soupçonne d'ailleurs Chuck Jones de s'être inspiré de ses figurines GI Joe de quand il était môme (voir le site : http://members.xoom.com/TFC_GIJoe/)

ECLAIREUR

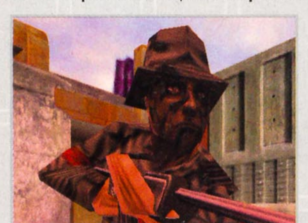
Vitesse : très rapide
Armure : faible (50 max. en armure verte)
Armes : pied-de-biche, fusil à pompe simple canon, mitrailleuse
Grenades : 3 caltrops et 3 assommantes



Caractéristiques spéciales :
- annule le déguisement d'un Espion en le touchant.
- désarme les détonateurs des Artificiers en les touchant.

FRANC-TIREUR

Vitesse : moyenne
Armure : faible (50 max. en armure verte)
Armes : pied-de-biche, fusil de précision, fusil automatique
Grenades : 2 grenades à main



Caractéristique spéciale:
- lunette de visée

SOLDAT



Vitesse : lent
Armure : lourde (200 max. en armure rouge)
Armes : pied-de-biche, fusil à pompe, fusil d'assaut, lance-roquettes
Grenades : 4 grenades à main, 1 grenade à fragmentation

ARTIFICIER

Vitesse : moyenne
Armure : moyenne (100 max. en armure jaune)
Armes : pied-de-biche, fusil à pompe simple canon, lance-grenades, propulseur
Grenades : 4 grenades à main, 4 grenades explosives

Caractéristiques spéciales :



- déclenchement des bombes à retardement (y compris après avoir changé d'armes)

Autre :
pain de plastic (gren+5, +20, +50)

INFIRMIER

Vitesse : rapide
Armure : moyenne (100 max. en armure jaune)
Armes : Médikit bio-arme, fusil à pompe simple canon, fusil d'assaut, minigun
Grenades : 3 grenades à main, 2 grenades assommantes



Caractéristiques spéciales :
- peut guérir ses coéquipiers.
- se soigne lui-même s'il a des recharges.
- peut infecter les joueurs ennemis avec un virus.

MITRAILLEUR

Vitesse : très lent
Armure : très balèze (300 max. en armure rouge)
Armes : pied-de-biche, fusil à pompe, fusil d'assaut, canon d'assaut
Grenades : 4 grenades à main, 1 grenade explosive



Caractéristiques spéciales :
- utilisation du canon d'assaut.
- résistance aux explosions.

POMPIER

Vitesse : moyenne
Armure : correcte (150 max. en armure jaune)
Armes : pied-de-biche, fusil à pompe, lance-flammes, canon incendiaire
Grenades : 1 grenade à main, 4 grenades au napalm

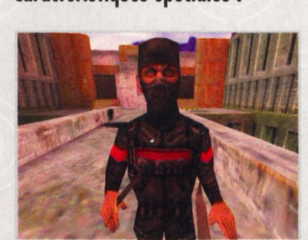


Caractéristiques spéciales :
- utilisation du lance-flammes.
- son armure spéciale lui permet de résister au feu.

ESPION

Vitesse : moyenne
Armure : faible (100 max. en armure verte)
Armes : couteau, fusil tranquillisant, fusil d'assaut, mitrailleuse
Grenades : 2 grenades à main, 2 grenades hallucinogènes

Caractéristiques spéciales :



- démasque le déguisement des espions ennemis en les touchant.
- peut se déguiser pour changer de couleur d'équipe, de classes ou les deux.
- peut feindre la mort.

TECHNICIEN

Vitesse : moyenne
Armure : faible (50 max. en armure jaune)
Armes : clef, effaceur, fusil d'assaut
Grenades : 2 grenades à main, 2 grenades EM

Caractéristiques spéciales :
- peut construire des tourelles automatiques.



- peut construire des ravitailleurs de munitions et d'armure.
- peut réparer les armures de ses coéquipiers.
- peut créer des munitions.





trois fois (petite armure, petite puissance ; armure moyenne, puissance moyenne ; armure solide, lance-roquettes). En plus des grenades classiques, le technicien se trimballe avec des grenades EMP qui font détoner les munitions de l'ennemi. Plus la victime porte de munitions plus elle subira de pertes en santé.

COMPATIBILITÉ

Pour ceux qui se demandent si leur config de TF marchera avec TFC, la réponse est oui. Toutes les commandes (exceptées celles qui font appel à impulse, celles qui sont spécifiques à Quake…) fonctionnent : zooms, réglage des détonateurs des pains de plastic, scans, sauts à la roquette, etc. Il suffit de récupérer son .cfg, de l'adapter à la syntaxe d'HL et de le sauver dans le répertoire Valve.

JEU INTERNET

Nous avons principalement joué à TFC en réseau local où les performances sont un bonheur. Sur Internet, on connaît les limitations du moteur d'Half-Life qui n'est pas réputé pour être celui qui offre le moins de lag. Eh bien, ça commence à s'arranger. Depuis la version 1.008, on bénéficie en effet d'un code réseau optimisé. Du coup, nous devrions très rapidement mettre à disposition des passionnés des serveurs TFC Joystick.

FUN TROP FUN !

TFC est mon soft préféré du moment et je ne suis pas le seul, puisque tous les crétins de Joy se réunissent tous les soirs pour leur partie quotidienne. TFC allie le fun et le gameplay du Team Fortress original avec les superbes graphismes d'Half-Life. Tenez, TFC devrait être remboursé par la sécurité sociale ! Pas de doute, ce petit bijou intelligemment bourrin devrait nous faire patienter jusqu'à la sortie de Team Fortress 2.



• RÉSEAU

Voici la première partie d'une série de trois aides de jeu réseau concacrée aux principaux âge de Civilization Call to Power, qui nous permet de nous ébattre dans des affrontements spectaculaires en multiplayer.





CIVILIZATION CALL TO POWER LES PREMIERS ÉMOIS



La bibliothèque.

PARTIE 1 : LES ÂGES ANTIQUES

Qui n'a jamais rêvé d'affronter des adversaires humains dans Civilization ? Ce grand jeu, devenu un standard de la ludothèque du joueur esseulé avait pourtant connu une première poussée vers le multijoueur avec Civ Net, un jeu laborieux, maladroitement basé sur les règles de Civilization II. À vrai dire, il faut avouer que le père Sid Meier n'est pas un fana du multijoueur, privilégiant sans s'en cacher l'aspect solitaire d'un titre. Barajas, la responsable de Call to Power ne s'est pas faite avoir à ce petit jeu : elle a ardemment désiré un titre solide en réseau, sans concession dans le gameplay pour le plus grand plaisir des amateurs.

Le jeu multijoueur offre de nombreuses possibilités. La première chose à faire, avant de jouer sur le Net ou en réseau local, est de se créer un profil renfermant un certain nombre de renseignements sur vous que vous pourrez ensuite appliquer sur chaque nouvelle partie. La principale différence technique entre Civilization et les autres jeux réside dans les éventuels plantages. En effet, il n'est pas rare de jouer pendant plus de 6 heures sur une seule partie et alors, rien n'est plus grave que d'être éjecté du jeu sans pouvoir y revenir. Aussi, veillez à créer un jeu qui soit toujours « ouvert » de façon à ce que le malheureux joueur puisse vous rejoindre. Civilization a une technologie assez avancée pour la gestion des joueurs : si quelqu'un quitte la partie volontairement ou non, son empire sera offert à un adversaire dirigé par l'I.A. Si l'hôte du jeu vient à disparaître, ce rôle sera donné a quelqu'un d'autre. Que du bon, de ce côté-là.



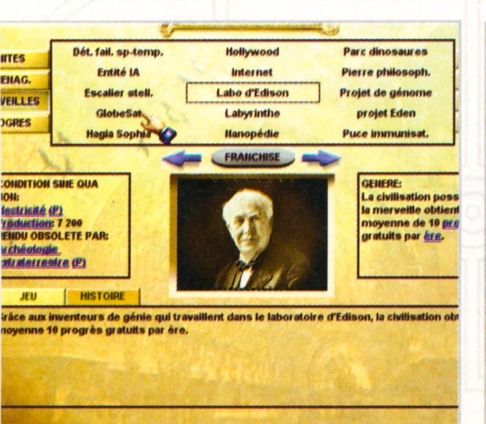
Zoom sur l'écran de ressources.



DÉVELOPPEMENT

Au début, vous ne disposerez que d'une somme d'argent et d'un certain nombre de colons. Ce dernier doit être assez élevé pour accélérer un peu les choses, lorsqu'on commence dès l'Antiquité. Un nombre de 2 à 5 est nettement suffisant. Tout d'abord, il vous faut trouver l'emplacement d'une ville. Jeu en réseau oblige, choisissez des terrains de construction à proximité de voies navigables qui accéléreront d'autant le mouvement de vos unités avant la construction des routes.

Évitez les endroits chelous comme les déserts, les marécages ou les montagnes. Précipitez-vous au contraire sur les prairies ayant des cases adjacentes à une icône de pavot qui assurera un bon rendement agraire. Dès que vous le pouvez, construisez des routes, non seulement pour relier toutes vos villes entre elles mais aussi vers un objectif (ennemi à conquérir, terres à coloniser). Dès que vous avez une unité militaire de libre, envoyez-la patrouiller dans les régions désertiques, à la recherche de ruines et d'emplacements pour une seconde ville. Les ruines, si ruines il y a, sont une véritable manne céleste pour le joueur de Civilization. Bien souvent, elles contiennent de l'argent, des progrès ou, mieux encore,







des unités ou des villes qui se rallieront à votre cause. Idéalement, vous pourrez faire escorter une unité de colonisation qui aura du même coup une route moins longue à parcourir avant de commencer à bâtir.

UNITÉS

Je ne le répéterai jamais assez : établissez des frontières. Avant d'envahir le monde, il faut se constituer de solides territoires impénétrables ou presque. Aussi, lorsque vous commencerez à pouvoir produire à bras raccourcis, créez des frontières avec des unités militaires renforcées. Plus elles seront nombreuses, plus elles généreront de zones de contrôle qui empêcheront l'ennemi de pénétrer dans le but d'attaquer. L'un des meilleurs moyens de créer un pays difficilement attaquable est de trouver un grand lopin de terre avec 3 côtés entourés par la mer. Dans les étapes ultérieures du jeu, cette position géographique pourra être gênante mais aura également le mérite d'empêcher des unités discrètes (espions et autres engeances) de débarquer inopinément en serrant les rangs du côté terre. Pour repérer ces derniers, le meilleur moyen est d'en produire et de les semer aux abords de vos villes en les laissant dormir. Elle se réveilleront dès





L'ecran des macros de construction des cités est un ecran ou il est indispensable de passer du temps pendant le tour des autres joueurs.



qu'elles verront des collègues (espions, esclavagistes) passer dans le coin. L'unité prêtre que l'on obtient sous la théocratie est redoutable lorsqu'elle se met à convertir une ville. Ne laissez jamais une cité sous le couvert d'une autre religion, envoyez vite quelqu'un pour rompre cette malédiction le plus rapidement possible. Le plus grand danger lors des débuts de partie n'est peut-être pas la présence d'unités militaires mais celle de fermiers ennemis venant s'installer sur vos prairies façon famille Ingalls. Dès que vous verrez des colons ennemis apparaître sur vos terres, n'hésitez pas, faites-les bosser pour vous. Le meilleur moyen pour cela est de créer un esclavagiste qui pourra capturer ces unités et les utiliser à bon escient.



CONSTRUCTION

Au départ, il est indispensable de développer très vite au moins 3 villes, sous peine de voir le temps et les tours s'écouler fort lentement. Pendant que les autres joueront, vous pourrez programmer les mouvements de vos troupes ainsi que les constructions de vos cités ou autres paramètres. En effet, le jeu en réseau de Call to Power est bien loin d'être figé, lorsque c'est au tour de l'autre. Les villes se construisent au fur et à mesure, selon un principe bien connu (grenier, puis marché, etc.). Surtout ne négligez pas de garnir chaque bourg d'au moins 2 guerriers, au cas où. L'autre construction indispensable sont les murailles qui permettront à des renforts d'arriver à la ville avant que celle-ci ne soit ravagée. Idéalement, dans la plupart des premiers types de gouvernement, il est fortement conseillé de centraliser le pouvoir. Pour ce faire, dès que vous avez un moment de libre, n'hésitez pas à transférer votre palais, et donc votre capitale, dans une ville équidistante ou presque des autres.

ALLIANCES I.A.

Le choix des adversaires dirigés par l'I.A. est crucial, pour déterminer l'aspect du jeu. En effet, tous les peuples ont une ligne de conduite bien particulière qu'ils n'hésiteront pas à appliquer



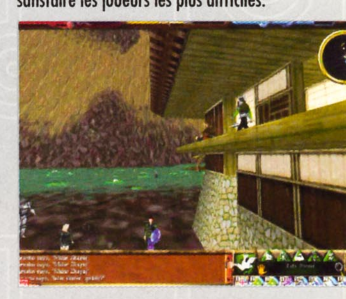
pendant le jeu. Ainsi, les joueurs grecs, éthiopiens, anglais ou mongols sont à éviter, si vous souhaitez jouer tranquille. Les phases diplomatiques sont des moyens de parvenir à vos fins très rapidement. Lorsqu'il s'agit d'un joueur humain, vous aurez tout intérêt à échanger les cartes du monde, histoire de vous constituer un atlas complet des ressources mais aussi pour ne pas pénétrer dans son territoire par erreur. Plus tard, vers l'âge de la renaissance, cet échange pourrait représenter un trop grand danger, révélant les positions de vos villes les plus faibles (ou pis encore vos villes esclavagistes). Côté diplomatie informatique, l'ordinateur gère certaines nations avec une grande fourberie. Les Portugais, un rien peureux, n'hésiteront pas à s'allier à vous pour ensuite enlever vos citoyens avant de les réduire en l'esclavage. Par contre, il est assez efficace de dresser les peuples les uns contre les autres, surtout lorsque les autres sont humains. La guerre d'influence est la meilleure façon de recueillir du pouvoir, sans trop se mouiller. Pour forger les alliances avec l'ordinateur, rien ne vaut un bon don d'argent. La plupart du temps, il rira de vous si vous lui proposez des cartes ou une technologie peut avancée (jusqu'au Moyen Age). Préférez, si vous pouvez vous le permettre, des offres en pièces sonnantes, un langage universel.

Génial, merveilleux, fabuleux, les qualificatifs ne manquent pas pour ce jeu. Mais il faut mettre tous ces adjectifs au futur, car pour l'instant, seul un cercle restreint de bêta-testeurs ont pu y jouer.

KIKA



Le monde d'Asheron s'annonce déjà comme un des plus vastes qui existe. Outre son background remontant à plus de 4 000 ans, il incorporera une multitude de décors qui devrait satisfaire les joueurs les plus difficiles.



ASHERON'S CALL



Bob vous avait déjà parlé, il y a quelque mois, de ce jeu de rôle que préparait Microsoft. Pris de vitesse par Everquest de Sony, on se demandait si les choses n'allaient pas être compromises. Apparemment, les gars de Turbine (le studio de développement d'Asheron's Call) ont prévu le coup longtemps à l'avance, et ont vraiment mis toutes leurs tripes dans ce jeu, pour lui donner ce qu'aucun de ses concurrents ne possède. Déjà, l'intégration des nouveaux joueurs sera totalement différente de ce qui se faisait jusqu'à présent. Le principe sera pyramidal. Un joueur puissant recrutera plusieurs autres joueurs, qui recruteront à leur tour d'autres joueurs, et ainsi de suite. Finalement, vous obtiendrez une pyramide de pouvoir, avec les joueurs de plus hauts niveaux au sommet, et les moins forts à sa base. Les bénéfices des personnages ayant prêté allégeance seront loin d'être nuls. Outre une protection, ils trouveront en échange de menus services une source continue de cadeaux. Bien entendu, ils dépendront exclusivement du bon vouloir de celui à qui ils ont prêté allégeance. L'équipe de Turbine pense que le système devrait s'équilibrer petit à petit. Le monde d'Asheron's Call est tellement vaste et complexe, qu'un seul homme, aussi puissant soit-il, ne pourra pas connaître tous les sorts ou posséder tous les skills, d'où la nécessité de s'entourer d'une équipe prête à offrir ses maigres mais uniques possibilités contre de l'aide. Du côté du vassal, le bénéfice ne fera aucun doute : argent, objets magiques et armes s'accompagneront d'un accroissement de pouvoir et d'habileté. À la fin, ces échanges à double sens tisseront les liens d'une grande famille. Un autre des aspects originaux est la création de son perso qui promet d'être une des plus détaillées et sophistiquées du moment. Le joueur pourra vraiment paramétrer le moindre détail physique et mental de son héros. Trois groupes raciaux sont prévus, combinés à une multitude d'expressions faciales, de textures, et de vêtures, qui devrait pourvoir à tous les désirs exprimés. La création du visage ressemble étrangement à celle des portraits-robots, comme on peut la voir dans les films policiers. Le visage est séparé en 3 bandes : bas, milieu et haut du visage. La combinaison de ces 3 bandes donnera un aspect unique. Microsoft affirme qu'il y aura plus de 16 millions de combinaisons possibles. L'aspect du personnage n'est bien entendu pas le seul à compter. Chacun possèdera 6 attributs et plus de 30 aptitudes de base. Les habilités s'accroîtront en fonction des niveaux dépendant en totalité des points d'expérience. Le jeu permettra aux joueurs de distribuer ses points comme il le désire, et quand il le désire. Par exemple, si vous avez 1 000 points pour avoir tué une bestiole, vous pourrez choisir de les utiliser tout de suite, de les garder pour plus tard, ou bien de combiner les deux possibilités. Les combats représenteront la méthode la plus générale pour obtenir de l'expérience. La plupart des jeux de rôle offrent des routines de combat ultra simplifiées. Turbine a cherché à offrir davantage de réalisme en proposant des tactiques plus détaillées, du moins en théorie. Vous devriez pouvoir choisir 3 cibles différentes : le bas, le milieu et le haut, ainsi que la puissance et la vitesse de l'attaque. Le système ciblera la zone du corps visée. Bien entendu, du coup, les affrontements prendront plus de temps, mais l'évolution sera certainement appréciable. Imaginez : même si votre adversaire porte une armure corporelle, vous pourrez le toucher à un endroit non protégé (à moins que l'armure soit complète). Pour l'instant le bêta-test n'a pas encore ouvert. Si vous n'avez pas suivi les bons conseils de Maître Bob il y a quelques mois, vous pouvez juste rêver devant les photos, car les inscriptions sont closes. Mais rien ne vous empêche de vous connecter au site de Turbine, http://www.asheronscall.com, pour découvrir plus en profondeur ce jeu qui s'annonce fabuleux.



La magie sera bien entendu un élément essentiel de ce monde. Un système dynamique permettra de créer ses propres sorts.

Venez découvrir Games Shop le Temple du Jeu

95 SURVILLIERS
Gam'On
C.C. de Colombier - 95470 Survilliers
Tél. : 01 34 68 22 15

94 SAINT MAUR
Games' Shop
5 rue du pont de Creteil - 94100 Saint Maur
Tél. : 01 48 86 27 59

91 LONGJUMEAU
Games' Shop
109 rue du Pdt Mitterand - 91160 Longjumeau
tél. : 01 69 79 01 31

91 JUVISY SUR ORGE
Games' Shop
10 Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge
Tél. : 01 69 45 66 83

78 RAMBOUILLET
Game FX
2 à 6 rue Charles - 78120 Rambouillet
Tél. : 01 30 88 69 76

77 FONTAINEBLEAU
Game Time
4 rue de la cloche - 77300 Fontainebleau
Tél. : 01 60 71 91 14

75 PARIS
World Games
204 rue de Charenton - 75012 Paris
Tél. : 01 46 28 28 18

75 PARIS
Game Fan
44 rue de Malte - 75011 Paris
Tél. : 01 43 55 04 50

62 BETHUNE
Games' Shop
22 rue Saint Pry - 62400 Bethune
tél. : 03 21 56 18 45

45 MONTARGIS
Games' Shop
30 rue Jean Jaures - 45200 Montargis
Tél. : 02 38 98 12 33

Rejoingnez notre réseau de revendeurs

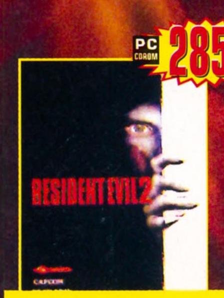
0 803 32 66 22

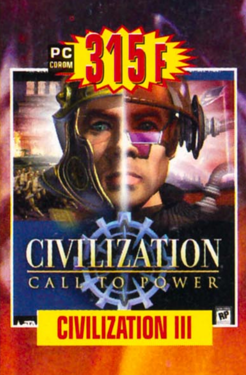






LES PRIX SONT À MOURIR DE PEUR CHEZ GAMES' SHOP !









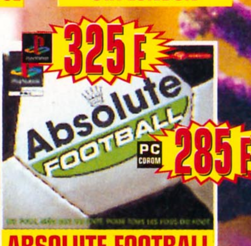
Kit Console PSX 99 F

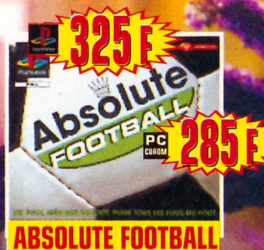


























PC

Battle of Britain	345 F
Global Domination	295 F
Heavu Gear 2	315 F
Live Wire	195 F
Official Formula One Racing 98	295 F
Quest for Glory 5	295 F
Red Guard	315 F
Revenant	295 F
Toca 2	295 F
Viper Racing	295 F

PLAYSTATION

Castrol Honda Super Bike	335 F
Driver	335 F
Diver's Dreans	325 F
Kensei Sacred Fist	325 F
Live Wire	275 F
Monkey Hero	305 F
Street Fighter col 2	325 F
The X-Files	335 F

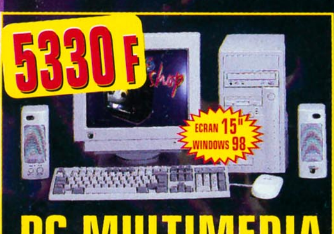
NINTENDO 64

Duke Nukem Zero Hour	395 F
Earth Worm Jim 3D	425 F
Milos Bowling	395 F
Quake 2	385 F
Roadster 98	415 F
Tonic Trouble	385 F
Yannic Noah 99	385 F

GAME-BOY COUL

Azur Dreams	255 F
BreakOut	185 F
Centipede	185 F
Froger	185 F
International Track & Field	235 F
ISS	195 F
Holy Magic Century couleur	205 F
Spawn	235 F
World Rally	235 F

Boosters ..16 F
Starters ...55 F
Magic L'Assemblée



PC MULTIMEDIA K6 350 3D

Prix non contractuels, valables pendant la durée de parution, sauf erreurs d'impression - Nos offres sont valables dans la limite des stocks disponibles - Toutes les photos et les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.
SEVEN 01 46 22 61 22



C'EST CURIEUX COMME LES JEUX AYANT POUR THÈME LA SECONDE GUERRE MONDIALE ONT PIGNON SUR RUE DEPUIS LA SORTIE DE COMMANDOS. TOUT AUSSI CURIEUX QUE DES PAYS, ÉTANT HABITUELLEMENT DES ACTEURS MINEURS DU JEU VIDÉO, SE METTENT SUBITEMENT À PROGRAMMER DE PETITS CHEFS-D'ŒUVRE À L'INSTAR DE PYRO STUDIOS (ESPAGNE) AVEC SON COMMANDOS.



Hidden And Dangerous







▼ *Les mitrailleuses fixes sont aussi utilisables par nos hommes.*





MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE 3D TEMPS RÉEL
ÉDITEUR	TAKE TWO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR	ILLUSION SOFTWORKS TCHÉCOSLOVAQUIE
SORTIE PRÉVUE	JUIN 1999

Renouant avec cet événement, c'est avec un rare plaisir que nous avons découvert un jeu programmé par une équipe située Lieberzeitova Street, à Bron. Pour les gens sans culture géographique, Bron, c'est en Tchécoslovaquie, pas très loin de Kzkwa, une petite ville spécialisée dans la culture de pommes de pins. Oui, je suis balèze. Oui, j'ai un atlas sur les genoux. Le nom du développeur est Illusion Softwares, et gageons qu'ils vont compter dans le petit monde du jeu vidéo, à dater de ce jour. Mais qu'est-ce qu'ils ont donc bien pu faire pour attirer autant l'attention sur eux ? Tout simplement un jeu qui pourrait bien ressembler à un gros succès inspiré, en ligne droite de - j'hésite à vous le dire tant cela pourrait paraître réducteur - Commandos.

■ Tout n'est que copie... ou presque

En fait, ce serait une grossière erreur de croire qu'à l'instar de quelques pourritures tentant de copier un Battlezone, le jeu des Tchèques ne fait qu'empiéter sur le terrain d'Eidos. Une idée réductrice qui va s'évaporer tout net, dès que je vous aurai dévoilé la première grosse particularité de Hidden and Dangerous : se jouer en 3D. En effet, visuellement parlant, il ressemblerait plus à un Spec Ops ou à un Rainbow Six au moteur graphique sur-boosté. Comme dans ces derniers, il est possible de jouer aussi bien en vue subjective qu'à la troisième personne.

L'idée de base de H & D est de diriger une équipe de commandos et de résistants à travers vingt-cinq missions, divisées en six campagnes pendant la Seconde Guerre mondiale. Pour réussir ces missions en territoire ennemi d'une façon discrète, il est fortement conseillé de fermer sa gueule, d'éviter de rire aux éclats quand un collègue se vautre dans une flaque de boue, de ne pas sniper des lapins à la grenade, et de s'abstenir de sortir de derrière les buissons pour demander du feu à

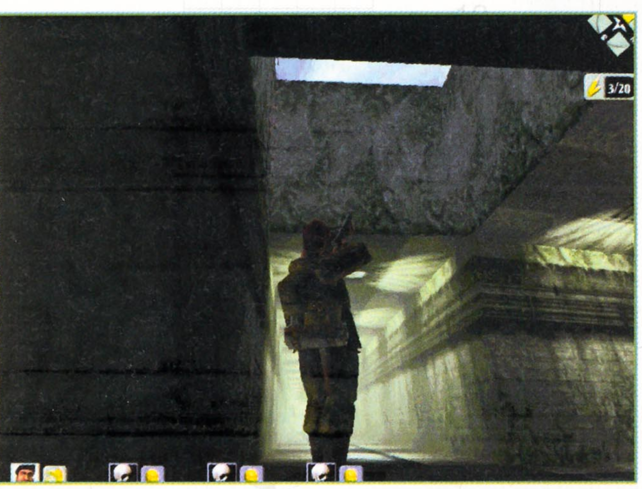


un Allemand passant par-là.
L'élimination de l'ennemi peut se faire de nombreuses façons, du simple jet de grenade à l'utilisation du fusil à lunette (un gros morceau de bravoure digne de TFC). Suivant l'endroit où il est touché, il pourra continuer à courir et à faire du chahut, ou tout simplement se taire à jamais, le meilleur moyen a priori étant de lui tirer une balle dans la nuque, juste en dessous du casque, histoire de lui apprendre la silence.

▲ Un camion allemand, l'un des nombreux véhicules qu'on peut conduire

La beauté cachée de la guerre

Le graphisme de Hidden and Dangerous ressemble au premier coup d'œil à celui d'un Spec Ops, en beaucoup plus beau et fin. En effet, la résolution que vous pouvez atteindre ne dépend que de la puissance de votre carte graphique. En mode Direct 3D, 1024*768 (sur 32 bits), la bêta demeurait assez fluide sur un P2 300, avec des chutes lors d'explosions ou de pluie. Des textures en 32 bits contribuent largement à rendre une belle ambiance de l'endroit.



▲ Le « séquenceur à soldats ».

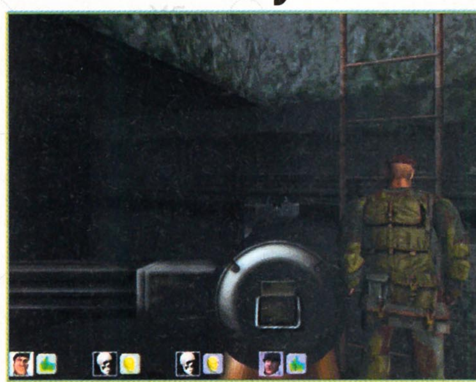


Le décor qui entoure les missions est particulièrement fignolé, on remarque partout de nombreux détails, et le terrain recèle souvent de nombreux endroits où se planquer. Grosse nouveauté, contrairement à ses concurrents, il est possible de pénétrer dans des bâtiments et des intérieurs : l'un des premiers niveaux surplombe même un complexe d'égouts rempli de patrouilles allemandes. La plupart des missions sont dynamiques. Ainsi, en sifflotant tout en marchant sur un rail de chemin de fer, on pourra se faire aplatir par une locomotive qui passait par-là. En gros, tout est fait pour nous éviter une impression de vide. Chaque objet ou véhicule placé sur le terrain ne constitue pas simplement un élément du décor. En effet, que ce soit pour un tank, un camion, ou un side-car, nous aurons toute latitude d'entrer à l'intérieur pour nous dissimuler, ou tout simplement pour le conduire. De la même façon, que ce soit pour un nid de mitrailleuse ou tout autre objet utilisé par l'ennemi, on pourra se servir de ce qui apparaît dans le décor.
À première vue, avec cette bêta, la quasi absence de clipping est assez surprenante. Le jeu est parcouru de nombreux effets graphiques impressionnants, tels que de la pluie, de superbes explosions, des effets de fumée, des lueurs lors de tirs et autres délices. Au niveau des hommes, tout a été fait pour plaire : leurs mouvements sont assez naturels et réussis dans leur uniformité. Bon, ce n'est pas de la Motion Capture, mais le résultat est vraiment là. Même souci du détail au niveau des mouvements des adversaires : ça court, ça escalade, ça snipe, ça s'accroupit et ça se tord de douleur dès que ça se prend une balle dans l'estomac. Puis ça s'effondre. Je connais une certaine famille à qui toute cette gentille violence ne va pas plaire. A fortiori, s'il s'agit de bons Allemands.

La ferme, Hans !

Opérations commandos obligent, ils peuvent adopter de nombreuses positions (couché, assis, rapporte la balle), leur garantissant un certain coefficient de discrétion relatif à l'endroit où ils se trouvent. En effet, il sera possible de se dissimuler derrière un petit rocher, un arbre, des broussailles, car la faculté de l'ennemi à vous repérer est calculée à partir de nombreux facteurs incluant les sens. C'est aussi l'un des nombreux point forts de H & D. Tout d'abord, la ligne de vue est gérée ici d'une manière exceptionnelle. Ensuite, l'ouïe peut être diminuée par un bruit ou une ambiance avoisinante.

Sans doute la meilleure simulation de combat à ce jour.



▲ La représentation en 3D des armes est fort bonne.





▲ Un commando inquiet à cause des bruits. Quelle petite nature !



Enfin, à l'image de Commandos, il sera alerté par une occurence étrange, comme une fumée au loin, ou encore la presence de cadavres semés çà et là. Toutes ces facultés de repérage seront aussi modifiées en fonction de l'occupation du soldat (patrouillait-il ? Regardait-il dans la direction ? S'attendait-il à trouver quelqu'un ?). L'Intelligence Artificielle jouit, elle aussi, de possibilités assez inhabituelles : si vous envoyez un homme en avant, et qu'il se fait tuer par un teuton, ce dernier pourra tout aussi bien enquêter et inspecter les environs, que se planquer dans un lieu discret et attendre la suite des événements. De la même façon, dans une mission où je m'étais juché sur une hauteur pour sniper comme un lâche, j'ai eu la surprise d'entendre des bruits de pas sur les échelons grimpant jusqu'à ma cachette : l'Allemand avait réussi à trouver l'origine des coups de feu, et m'a simplement pris par derrière. Mais fort heureusement pour notre matricule, nos hommes, eux aussi, sont dotés d'une certaine intelligence : ils se placent le mieux possible, mettent en joue sans hésiter, et n'attendent que nos ordres (vocaux) pour agir. En fait, jamais je n'ai eu autant l'impression de commander une troupe depuis que je... non, en vérité c'est bien triste, mais je n'ai jamais commandé que des pizzas.

Les ambiances sont aussi une partie intégrante de Hidden And Dangerous, qu'elles soient sonores ou graphiques. Ainsi, il ne sera pas rare de nous balader dans des déluges de pluie, des tempêtes de neige ou autres fioritures. Mais celles-ci influent aussi sur le cours du jeu. Tout d'abord, elles modifient la visibilité et donc les facultés de repérage, mais les environnements sonores sont aussi de petits bijoux. Souvent, les effets se baladent d'une enceinte à une autre, et la précision des bruits de pas et des voix permet de localiser avec précision leur source d'origine.

■ Visite au râtelier

Côté matos, Hidden and Dangerous est très bien nanti. Au chapitre des armes, on trouve du matériel utilisé par les commandos de l'époque, du simple colt à la mitrailleuse légère anglaise, sans oublier d'autres fioritures, telles que grenades, bombes et mines. Chacune des armes a une utilisation spécifique. À ce titre d'ailleurs, chacune d'entre elles sera fidèlement représentée, quant à ses capacités d'utilisation, de visée et de précision. Au chapitre des fusils, on distingue les armes automatiques, que l'on tiendra au côté, les carabines, qu'il faudra épauler, et les mitrailleuses, que nous devront placer sur trépied en se couchant à terre avant utilisation. À noter une grosse carence constatée dans tous les jeux de ce genre : la possibilité de ramasser les armes des camarades tombés au combat. Non seulement la chose existe ici, mais il est aussi indiqué de fouiller les cadavres ennemis afin d'en tirer tout ce qui peut nous servir. Tout cet équipement pourra bien sûr être réutilisé ultérieurement, dans d'autres missions. La gestion logistique du matériel est, elle aussi, un point essentiel pour bien aboutir. Pour chacune des quatre campagnes, il faudra choisir avec soin l'équipement, et le répartir entre chaque homme. Pour ces derniers, même chose : le recrutement d'équipes de quatre personnes se fait en fonction des spécialités de chacun. Chose amusante, dans ce domaine aussi le génie des développeurs d'Illusion Softworks est intervenu : toutes les phases de choix, de recrutement, et de dotation sont debrayables à souhait, et on pourra laisser à l'ordinateur le choix des hommes et des armes, d'un simple clic. Sa décision est d'ailleurs souvent meilleure, puisqu'il n'oublie jamais de prendre le minimum requis pour accomplir une mission, alors qu'une charge de dynamite pour faire sauter un barrage est si vite oubliée dans la précipitation.



▲ Les jolis intérieurs des prisons allemandes.



▲ Des tronches de... des tronches d'abrutis.

UN CÔTÉ JEU DE RÔLE

Bien loin d'être invincible, nous sommes meme assez vulnérables : le simple fait d'être touché par une bastos peut nous mettre en état de choc pour quelques dixièmes de secondes, autant de temps laissé à l'adversaire pour nous loger un pruneau dans le caillou.

C'est ici qu'intervient un autre apport original de H & D. Les personnages qui constitueront votre réserve pour les campagnes sont dotées de caractéristiques qui modifieront leur valeur sur le terrain, ainsi que leur fonction.

Voici un apercu de celles-ci :

la capacité de réaction, qui est une mesure du temps de réaction du soldat à un choc ou une embuscade, la précision au tir, qui évitera de trembler en bougeant, et qui déterminera un coup au but à longue distance. Dans le même style, on trouve aussi la santé, qui jouera le rôle de points de vie et de résistance aux blessures, la discrétion qui diminuera d'autant les capacités des adversaires à nous repérer, et pour finir, la force qui sera prise en compte dans les actions les plus brutales.

Un Commandos version 3D.

L'enfer du devoir

Pour les quelques scénarios que nous avons pu voir, les missions sont admirablement scriptées. Chacune d'elles recèle des objectifs réalistes et de grand intérêt amenant à chaque coup un challenge nouveau. En vérité, les développeurs insistent sur le fait qu'ils ont pris le plus grand soin à élaborer l'aspect historique, s'étant même aidés pour cela des histoires de témoins de l'époque. Bon, on ne sait pas exactement de quels témoins ils veulent parler, ni même dans quels camps ces derniers se situaient, mais au vu de l'ensemble, on aurait plutôt tendance à les croire.
Mais la vraie bouffée d'air frais par rapport à des Specs Ops ou des Commandos, c'est qu'il existe bien plus qu'une seule manière de finir un scénario. En effet, à chaque coup, j'ai eu l'impression de me faire larguer au milieu d'une zone de jeu où toutes les possibilités m'auraient été offertes. La première mission est un bel exemple du genre. Dans celle-ci, il faut aller rejoindre un groupe de résistants se trouvant sur la rive opposée d'un fleuve relié à la nôtre par un pont portant une voix ferrée. On peut y aller bien sûr brutalement, en tirant sur tout ce qui bouge, mais on peut aussi bien ramper par la voie de service de la construction, courir sur le côté d'un train pour se dissimuler aux yeux d'un poste de garde, piéger la voie, ou encore éliminer les sentinelles au couteau. Ici, en effet, le challenge n'est plus dans la résolution d'énigmes de type « puzzles », mais bel et bien dans l'élaboration d'une stratégie complète à l'intérieur d'un théâtre d'opérations nous donnant toute latitude.



▲ Le choix des armes...



...et le choix des hommes. ▲





▲ Avant chaque mission, un briefing très complet.

Le séquenceur à soldats

Commandos souffre d'un énorme problème, qui est aussi et bien curieusement l'une des richesses de son gameplay. En effet, ce dernier ne permet de diriger précisément qu'un seul homme à la fois. Hidden And Dangerous est très certainement la réponse ultime à cet état de fait, puisqu'il ne propose rien d'autre que de scripter les comportements et agissements de nos hommes d'une façon très précise. Une simple pression sur la barre d'espace nous amène dans un menu où la carte vue de haut est représentée, avec chacun de nos hommes, et une échelle temporelle. En gros, cela ressemble assez à un séquenceur Midi, version soldats. La programmation des hommes n'est en rien fastidieuse : on choisit des comportements qui s'enchaîneront les uns à la suite des autres, on les place sur une échelle temporelle (graduée de une à soixante secondes), et on observe les résultats. Il est ainsi très facile de faire suivre un groupe après soi, ou de surveiller une zone, puis de faire feu ou de se cacher si quelqu'un y rentre, le but de la manœuvre, tout comme dans Rainbow Six, étant de pouvoir frapper fort, et avec une grande coordination, à un endroit précis. Chose amusante, la carte vue de haut présentée dans cet écran est en fait une maquette posée sur une table d'état-major.

En résumé, Hidden And Dangerous est sans doute le jeu le plus prometteur du genre. Ses ressources tactiques devraient se situent d'ores et déjà (à partir de la bêta previewée) bien au-delà d'un Rainbow Six, tout en conservant une simplicité de mise en oeuvre exemplaire, et tout cela dans l'optique de nous faire vivre de l'intérieur une action de commandos pour une fois réaliste. Pourvu que la Tchécoslovaquie ne rentre pas en guerre d'ici la sortie du jeu...

Bob Actor

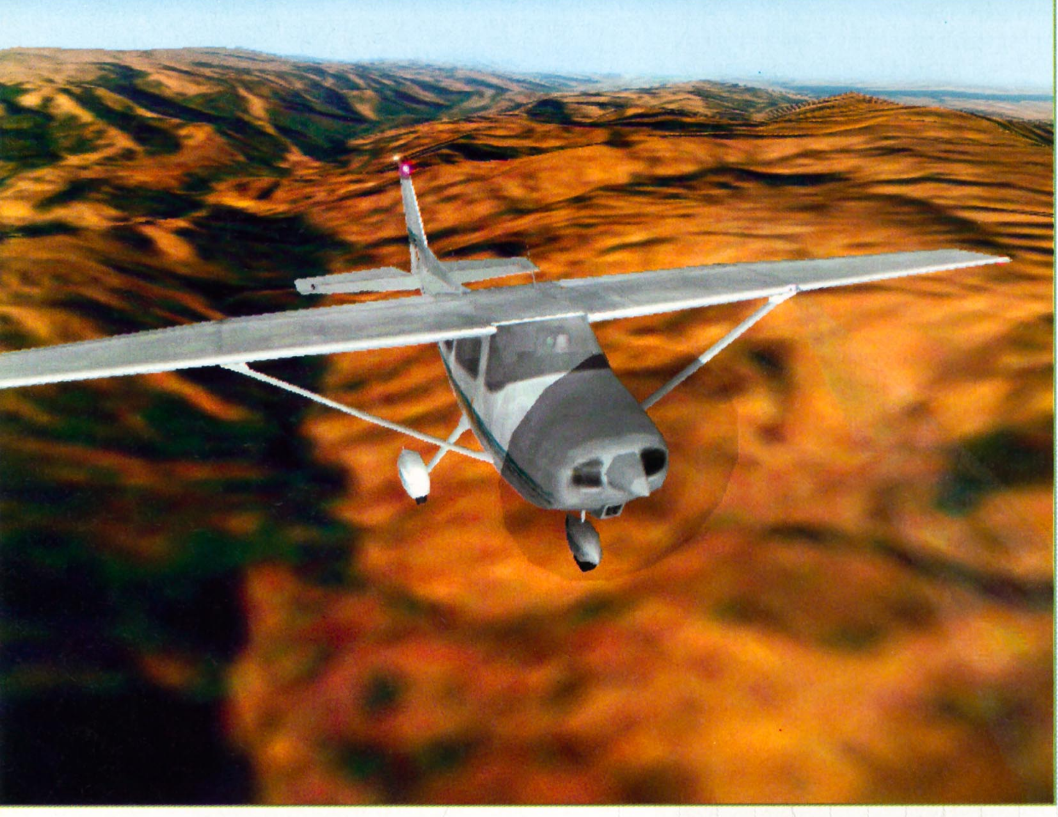


▲ Les commandos se mouillent, mais se noient en eaux profondes.

BETA VERSION

DÉCIDÉMENT, ON NE SE LASSE PAS DE VOUS PARLER DE CE JEU DE TERMINAL REALITY. DANS LE DERNIER NUMÉRO DE JOYSTICK, ON AVAIT DÉJÀ ÉCRIT À SON SUJET UNE BÊTA VERSION, QUI AURAIT DÛ ÊTRE LOGIQUEMENT SUIVIE PAR UN TEST. SEULEMENT VOILÀ, LE JEU N'EST PAS TOUT À FAIT PRÊT À SORTIR ; ET APRÈS RÉCEPTION D'UNE NOUVELLE VERSION, ON A DÉCIDÉ DE VOUS EN FAIRE ENCORE PROFITER PLUTÔT QUE DE GARDER LE SILENCE RADIO JUSQU'À SA SORTIE.





Fly!

2e épisode

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIMULATION DE VOL
ÉDITEUR	GATHERING OF DEVELOPERS ÉTATS-UNIS
DÉVELOPPEUR	TERMINAL REALITY ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE	JUIN 99

Que de changements dans cette nouvelle version ! Tout d'abord, elle est moins stable (eh oui !) que la précédente, mais offre enfin un Piper Aztèque fonctionnel ainsi qu'un Beech au comportement excellent. Le graphisme ainsi que la fluidité se sont encore améliorés et, plus que jamais, on croit en ce jeu.





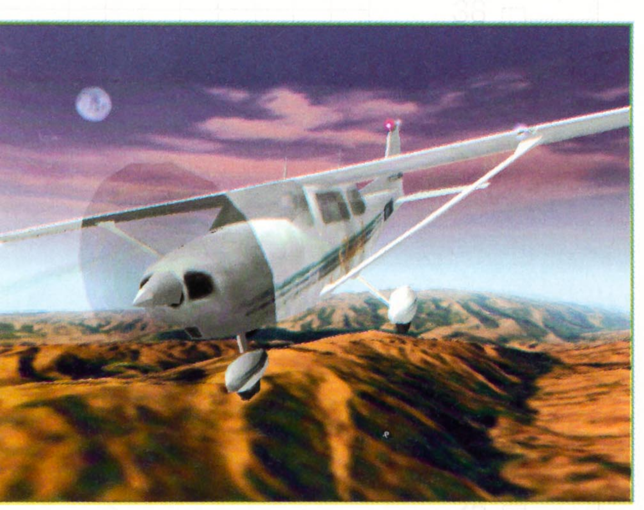



L'éclairage de la cabine et de ses instruments est réglable à l'aide de potentiomètres indépendants. ▶

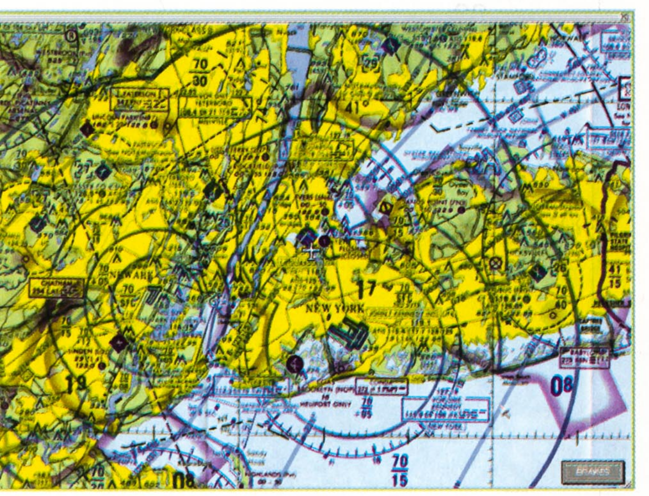


Réalisme

À part quelques exceptions que l'on peut trouver dans Flight Simulator et dans Pro Pilot, les procédures de démarrage des moteurs dans les simulations de vol sont souvent réduites à leur seule expression. Ainsi, dans la plupart de ces jeux, la seule utilisation d'une touche (deux dans le meilleur des cas) permettra d'allumer des propulseurs qui, dans la réalité, demandent le bon suivi d'une check list. L'un des grands avantages de Fly! est qu'il n'autorise pas (dans le mode réaliste) le pilote virtuel à faire n'importe quoi, comme tripoter les switches et autres contacteurs au petit bonheur, dans le



▲ L'aspect extérieur des avions est en cours de finition, mais on distingue déjà une flopée de détails.



▲ Les cartes aéronautiques, servant aussi de moving maps.

vain espoir de décoller dans les cinq minutes. Il y a en effet une check list précise à suivre pour chacun des appareils. Par exemple, dans la procédure de démarrage d'un monomoteur Piper Malibu Mirage, pour lancer l'engin il faudra effectuer une vingtaine de manipulations de levier (avec des morceaux de bravoure de type « mettre la manette de mélange sur « Riche » pendant six secondes ») ou de switches. Celle-ci n'inclut d'ailleurs pas les calibrages barométriques, et d'autres instruments tels que le GPS. Le réalisme ne réside pas seulement dans le vol, mais aussi dans l'incidence du monde extérieur sur le jeu : les turbulences, notamment, sont très bien rendues, les rafales déstabilisent l'avion, et on a vite fait de garder l'aiguille hors de la zone jaune (zone dangereuse en conditions météo ardues) de l'anémomètre.

Grande nouveauté de cette nouvelle bêta : l'apparition des masses nuageuses. Une interface météo permet de paramétrer la présence de nuées de vents, et de précipitations sur trois niveaux. Esthétiquement parlant, même si cela ralentissait beaucoup la bécane, la réussite est totale et on peut d'ores et déjà comparer cette réussite avec celle de Pro Pilot 99, qui faisait référence jusqu'ici en matière d'effets atmosphériques. Les nuages sont de type volumétrique, et suivant leur densité, on percevra le paysage par des trouées occasionnelles. Les effets sont vraiment saisissants de réalisme et on prend son pied en étrennant le radar météo du Malibu. On sait aussi que Fly! n'offrira pas, dans sa première version, des textures changeant avec les saisons. C'est bien dommage, et seules l'inclinaison du soleil et la présence de cerfs à 15 000 pieds confirmeront que l'on est en décembre. Pour rester dans le domaine du beau, nous avons eu l'occasion d'admirer les appareils dans une nouvelle livrée aux cockpits translucides, dans lesquels on aperçoit parfaitement le pilote.

LES CONCURRENTS

A contrario des simulations de vols militaires, les simulateurs civils ne se bousculent pas au portillon. À vrai dire, il aura fallu presque quinze ans pour voir apparaître une concurrence sérieuse à Flight Simulator. D'autres titres plus spécialisés, tels que Elite de Aviation Teachware Technologies ou encore ATP, existent mais sont tellement confidentiels qu'il est inutile d'en parler ici.

FLIGHT UNLIMITED II (LOOKING GLASS TECHNOLOGIES)

Gros pavé jeté dans la mare des simulations de l'an passé, Flight Unlimited II propose un vol extrêmement réaliste mais restreint à une seule région (San Francisco). Sa toute nouvelle mouture devrait offrir un terrain et une esthétique encore plus somptueux, auxquels viendra s'adjoindre la possibilité d'évoluer dans une nouvelle zone : Seattle. À l'instar de ses petits camarades, sa nouvelle version verra sa flotte d'appareils s'étendre à un jet d'affaires.





SIERRA PRO PILOT (SIERRA/DYNAMIX)

Considéré, il y a encore quelques mois, comme le « petit frère retardé » de la famille des simulations de vol, Pro Pilot, dans sa version 99, nous a plutôt surpris, avec un graphisme en nette amélioration, une accélération 3D potable, ainsi qu'une base de données des aéroports et installations mondiales assez conséquente. Peut-être la prochaine version deviendra-t-elle une menace pour ses adversaires.

747-400 PRECISION SIMULATOR PS1 : (AEROWINX)

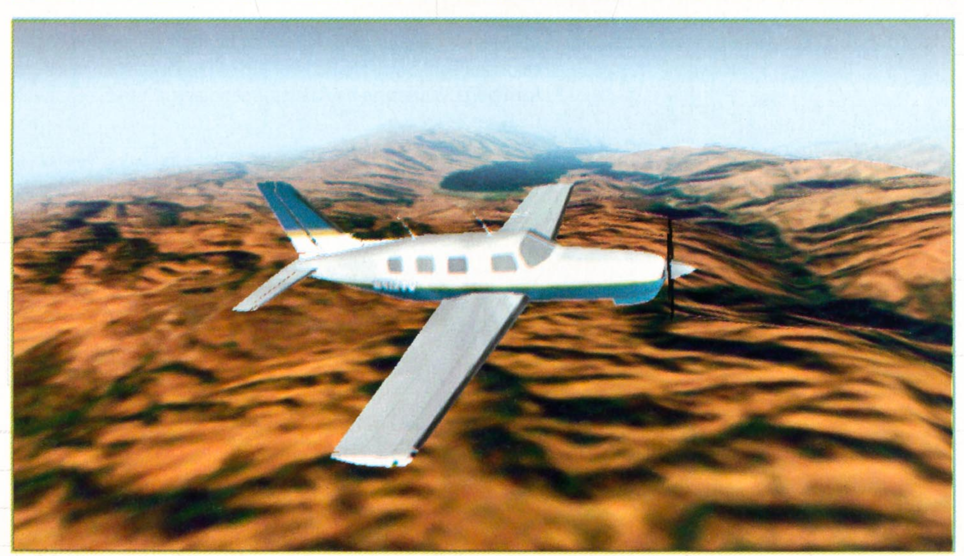
Peu de gens connaissent ce simulateur fonctionnant sous DOS, qui est pourtant le seul à pouvoir s'arroger l'appellation « d'ultraréaliste ». En effet, ce dernier, vendu au compte-goutte et à un prix trop élevé pour la bourse du joueur lambda, ne propose rien de moins que la simulation quasi complète de tous les systèmes de bord d'un Boeing 747-400. Ses possibilités graphiques étant limitées à un tableau de bord recouvrant 90 % de la fenêtre, il est à même d'intéresser uniquement les plus pointilleux de tous les pilotes virtuels. La prochaine version (3.0) prévue pour Noël 2000 fonctionnera sous Windows et pourrait bien être améliorée du point de vue graphique.



FLIGHT SIMULATOR 98 (MICROSOFT)

Fer de lance des simulateurs civils, Flight Simulator continue son petit bonhomme de chemin, introduisant des améliorations minimes à chaque nouvelle version. La menace de tous les nouveaux concurrents a fait réagir nos amis de Microsoft, qui devraient frapper un grand coup tant au niveau du réalisme que du graphisme pour le millésime 2000 de la simulation la plus vendue au monde.





▲ Un Malibu volant au-dessus des montagnes californiennes, copies conformes des vraies.



▲ Fly! gère aussi au mieux les effets atmosphériques.





▲ Un radar météo, enfin. En rouge, une zone de grande turbulence.

Côté matériel

La dernière version de Fly! permet d'avoir un petit aperçu de ce que nous réserve le jeu, au niveau des spécifications esthétiques. Tout d'abord, une page contient une multitude de réglages graphiques, comprenant pêle-mêle le paramétrage de la taille du cache à réserver aux textures, la RAM de la carte graphique, ainsi que les réglages de mip maps et le cas échéant, du bus AGP. Tout ceci est encore plus aisément paramétrable, grâce à une liste de nombreuses cartes graphiques dans laquelle il ne reste plus qu'à piocher la nôtre. Du côté de la résolution, on trouve enfin de la variété : du mode 640*480 en 16 bits à un bon 1024*768 en 32, Fly! est un simulateur paré pour le présent.

Aires de jeu

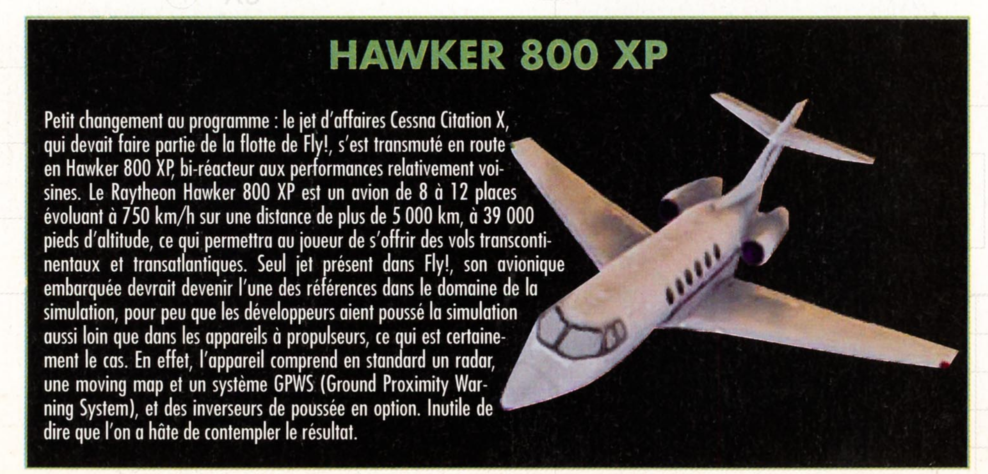
Cette fois-ci, l'équipe de Terminal Reality semble s'être fixée sur un choix définitif quant aux zones dans lesquelles nous allons pouvoir évoluer. En effet, le monde de Fly!, qui semble copier celui de Flight Simulator, comprend la plupart des installations (aéroports, balises de navigation) mondiales avec un niveau de détail minimal incluant néanmoins la longueur et l'orientation des pistes et taxiways. À l'instar des sceneries du jeu de Microsoft, des régions hyperdétaillées viennent se greffer dessus. Ces dernières, toutes américaines dans la version finale, comprendront les cinq plus grandes agglomérations des États-Unis, à savoir New York, Los Angeles, Dallas, San Francisco, ainsi que Chicago (histoire d'aller revisiter Meigs Airfield). Or, le fait de pouvoir voler dans ces régions nous offrira la possibilité de faire des vols transcontinentaux en quelques bonds avec le 800XP.



▲ Les environs de Chicago, une des cinq scènes hyperdétaillées.

Le niveau de détail des paysages de ces scènes est très élevé. En fait, c'est beau à crever. On peut distinguer de nombreux points remarquables et des élévations de plus de 15 mètres. Bien entendu, le tout est saupoudré d'objets facilitant la navigation à vue, comme des buildings, des derricks, des grues et autres chefs-d'œuvre des Bâtiments et travaux publics. Pour se repérer, rien de tel qu'une bonne aide à la navigation. Fly! en comprend en fait cinq : tout d'abord, les communications avec le contrôle aérien de la région ou d'un aéroport, les traditionnels outils de radionavigation (VOR, NDB), le GPS (qui n'est en principe pas inclus en standard dans les appareils), les cartes et le curseur. Ces deux dernières options représentent deux morceaux de bravoure de Fly! Tout d'abord, il faut savoir que le soft intègre une moving map qui vous représente vu de haut, et sur laquelle on peut faire apparaître tout ce que la région compte d'installations. Et comble de l'ergonomie, il est possible de rendre sa fenêtre transparente et donc de la superposer à la vue du dehors. Un simple double-clic sur le symbole d'un aérodrome avoisinant ouvrira une fenêtre comprenant la taille et l'orientation des pistes, et aussi les fréquences radio desservant l'endroit. Mieux encore, d'une simple pression sur la touche « M », on fera apparaître une carte aéronautique dessinée dans la plus pure tradition, sur laquelle sera représentée la position de votre appareil. Quant au curseur, il permettra tout simplement, en le baladant hors du cockpit, de connaître le nom d'un objet (comme le Golden Gate, mais cela n'est pas bien dur) ou tout simplement d'une piste que vous apercevez en bas, perdue dans le brouillard. On l'a bien compris, Fly! ne nous laissera aucune chance de nous perdre. C'est d'ailleurs peut-être dommage... A priori, Fly! ne devrait pas souffrir de la grande mode des retards, et devrait atterrir sur les étagères de nos revendeurs vers juin. Si tout se passe bien.

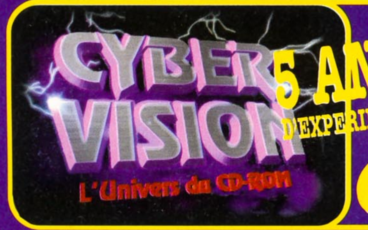
Bob Arctor



HAWKER 800 XP

Petit changement au programme : le jet d'affaires Cessna Citation X, qui devait faire partie de la flotte de Fly!, s'est transmuté en route en Hawker 800 XP, bi-réacteur aux performances relativement voisines. Le Raytheon Hawker 800 XP est un avion de 8 à 12 places évoluant à 750 km/h sur une distance de plus de 5 000 km, à 39 000 pieds d'altitude, ce qui permettra au joueur de s'offrir des vols transcontinentaux et transatlantiques. Seul jet présent dans Fly!, son avionique embarquée devrait devenir l'une des références dans le domaine de la simulation, pour peu que les développeurs aient poussé la simulation aussi loin que dans les appareils à propulseurs, ce qui est certainement le cas. En effet, l'appareil comprend en standard un radar, une moving map et un système GPWS (Ground Proximity Warning System), et des inverseurs de poussée en option. Inutile de dire que l'on a hâte de contempler le résultat.



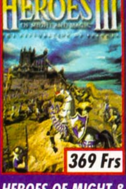


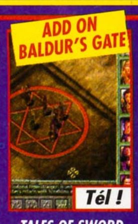
5 ANS D'EXPERIENCE

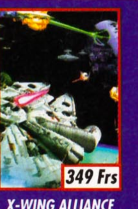
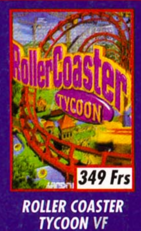
NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

CYBERVISION VOUS DONNE LE DROIT A L'ERREUR !
ACHETEZ SANS RISQUE : TESTEZ LES NOUVEAUTES, SI VOUS ETES DEÇUS, NOUS VOUS LES REPRENONS
MODALITES DE REPRISE EN MAGASIN

NOUVEAUTÉS









- HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 VO — 369 Frs
- RESIDENT EVIL 2 VO — 369 Frs
- ADD ON BALDUR'S GATE : TALES OF SWORD COAST VO/VF — Tél !
- X-WING ALLIANCE VO — 349 Frs
- ROLLER COASTER TYCOON VF — 349 Frs
- HEAVY GEAR 2 VO — 399 Frs
- ALIEN VS PREDATOR VO — Tél !
- REQUIEM VO — 369 Frs
- DISCWORLD NOIR VF — 369 Frs
- CIVILIZATION CALL TO POWER VO — 369 Frs
- DRIVER VF — 349 Frs

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30

REVENDEURS : CONTACTEZ-NOUS

Bénéficiez des meilleurs tarifs grâce à notre **centrale d'achat** : Toutes les nouveautés VF/VO. Le spécialiste du CD-ROM PC et MAC met sa compétence à votre service.

OUVREZ UNE BOUTIQUE DANS VOTRE VILLE
Bénéficiez de l'expérience d'une enseigne spécialiste du jeu sur CD-ROM depuis 5 ans.
Tél. 01 43 14 04 49 - Fax : 01 49 29 02 19 Contact : ERIC

PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

JEUX DE RÔLE

JEUX ONLINE







- EVERQUEST VO — 490 Frs
- ULTIMA ONLINE + THE SECOND AGE VO — 490 Frs
- STARSIEGE VO — 399 Frs
- STARSIEGE TRIBES VO — 399 Frs



- SILVER VF — 379 Frs
- LANDS OF LORE 3 VF — 349 Frs
- BALDUR'S GATE + FALLOUT 1 VF — 399 Frs
- FALLOUT 1 + 2 VF — 399 Frs
- MIGHT & MAGIC 7 VF — Tél !

SIMULATION



- FLY! VO — 449 Frs
- SU*27 FLANKER 2.0 VO — Tél !

ADD-ON Flight Sim

- CLASSIC WINGS 2 VO — 249 Frs
- SST Concorde vo : 299 F
- C-130 Hercules vf : 219 F
- Bahamas vf : 299 F
- Air Show 98 vo : 249 F
- FS Action Scenery vo : 299 F
- RAF Collection vo : 249 F
- Europe 1, 2 ou 3 : 299 F
- Navigator nf : 199 F
- Airbus 98 nf : 149 F





- ADD-ON AGE COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR VF — 249 Frs
- ADD-ON STARCRAFT : RETRIBUTION VO POUR STARCRAFT — 199 Frs
- ADD-ON STARCRAFT : BROODWARS VF POUR STARCRAFT — 199 Frs

JOYSTICKS




- PROMOTION : SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO + Urban Assault — 990 Frs
- SIDEWINDER PRECISION PRO — 490 Frs

AUTRES JEUX PC :

Sim City 3000 VF....369 Frs
Sin VF....349 Frs
Dark Project (THIEF) VF....369 Frs
Brood Wars VF (ADD-ON)....199 Frs
Final Fantasy 7 VF....399 Frs
Virtual Springfield MAC/PC VO..299 Frs
Civilization 2 Multiplayer VO....299 Frs
Europe 2 pour FS 98....299 Frs
Quest for Glory 5 VO....399 Frs
Half Life VF....279 Frs
Gardien des Ténèbres VF....369 Frs
Heretic 2 VO PROMO....299 Frs
Luftwaffe Commander VF....399 Frs
FIFA 99 VF....399 Frs
Sin : Wages of Sin VO....249 Frs
Rage of Mages VO PROMO....299 Frs
GTA VO....299 Frs
Railroad Tycoon 2 VF....349 Frs
Age of Empire VF....249 Frs
Falcon 4 VF....369 Frs
Dance EJay 2 VF....249 Frs
Delta Force VO/VF....369 Frs
European Air War VO/VF....349 Frs



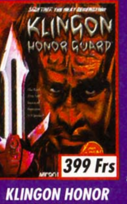
VENTE PAR CORRESPONDANCE

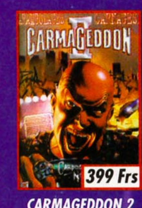
48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition - Commandez et réglez par CB au
01 43 14 04 49

SITE INTERNET :

http://www.cybervision-info.com

MAC







- KLINGON HONOR GUARD VO — 399 Frs
- STARCRAFT VO — 449 Frs
- CARMAGEDDON 2 VO — 399 Frs
- TOMB RAIDER GOLD EDITION VO — 369 Frs

AUTRES TITRES MAC :

- Civilization 2 Gold Ed .399 Frs
- Lode Runner 2....369 Frs
- Redneck Rampage....399 Frs
- Tomb Raider 2 VF....399 Frs
- Diablo VO....349 Frs
- Myth 2 VF....369 Frs
- Jazz Rabbit VO....349 Frs

AUTRES TITRES MAC : TÈL !!

CADEAUX POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :






Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 Frs) OU DESCENT 2 (valeur : 149 Frs)
(Dans la limite des stocks disponibles)

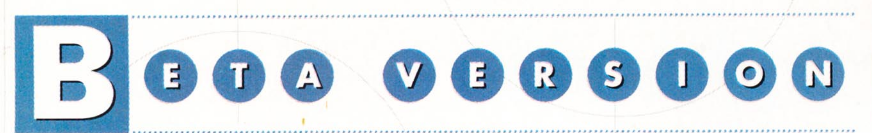
"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal .... Ville ....
Règlement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
N° ___/___/___/___ Date d'exp.__/__ Signature :

PRODUIT(S)	PRIX
☒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : ❐ Prisoner of Ice OU ❐ Descent 2	CADEAU !
TOTAL	

JOYSTICK



LE MOIS DERNIER, DANS LE REPORTAGE SUR LE GAMESTOCK 99, NOTRE WANDA REPORTER NOUS CAUSAIT DE LA FUTURE LIVRAISON DE JEUX MICROSOFT. SI, COMME MOI, VOUS AVEZ FLASHÉ SUR LA PHOTO DE LA PAGE 63 (OUAIS, AVEC LA BEETLE QUI DÉRAPE), VOICI VENU LE MOMENT DE FAIRE TOUTE LA LUMIÈRE SUR MIDTOWN MADNESS. ET ZOU !



Midtown Madness



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	ARCADE/SIMULATION
ÉDITEUR	MICROSOFT
DÉVELOPPEUR	ANGEL STUDIOS
SORTIE PRÉVUE	JUIN 99

C'est vrai qu'elle avait l'air drôlement emballée à propos de Midtown Madness, la Wanda. Mais bon, avec les gonzesses, on sait jamais. Tenez, la voilà maintenant qui revient de la GDC, une conférence de développeurs à San Jose. C'est un peu son truc à Wanda, les développeurs. Cherchez pas, si vous êtes pas développeur, vous ne l'intéressez pas. Désolé. Comment qu'elle jubilait de se retrouver avec plein de développeux pour elle toute seule. C'est marrant, on aurait dit une meuf sortant du Queen et déclarant : « Ce qui est cool avec les boîtes gay, c'est qu'il y a plein de mecs super mignons, et pas un seul à venir te draguer comme un lourd. » Mais bon, là je m'éloigne un peu du sujet. Aucun rapport... quoique.

« Woa, l'autre, il est même pas développeur ! »

Pour le coup, Wanda ne nous avait pas raconté des cracks. Midtown Madness s'annonce excellent. Sans déc'. Nous jouons à

ANGEL STUDIOS

Basée à Carlsbad en Californie, l'équipe d'Angels Studio a travaillé sous la férule de Clinton Keith, le chef de projet de Midtown Madness. Avant de bosser pour Billou, Keith développait pour l'armée ricaine des trucs aux noms étranges, comme l'Advanced Technical Fighter pour l'Air Force, ou bien l'Autonomous Underwater vehicles and imaging devices, pour le compte de la Navy. À ses temps perdus, Keith programmait des jeux sur Atari 800, puis ST. En arrivant à Angel Studios, il a commencé par désigner des rides pour Disney avant de s'embarquer dans l'aventure Midtown Madness. MM Keith et son équipe auront utilisé les outils suivants (au cas où vous décidiez d'en faire autant) :

-Visual C++
-Vtune Performance Enhancement environment d'Intel
-SoftIce de Numega
-3DS MAX 2.5 de Kinetix.

Fastoche !

▲ *En revenant sur le lieu d'un accident, on peut constater les embouteillages qu'on a provoqués.*









une version quasi définitive depuis une semaine, et je vois mal comment la finale pourrait être foirée. Il faut dire qu'en matière de jeux de bagnoles, on tourne en rond depuis quelque temps. Et encore, on évite le Nascar. C'est sûr, il y a des simulations très réussies (F1 GP, Grand Prix Legends, Colin, Toca), mais en matière de jeux du style arcade-à-l'ancienne, à part le sympathique Dethkarz, c'est le plat pays. Moi, le dernier qui m'avait éclaté, c'était Big Red Racing, et ça remonte à... pfff ! Ça remonte à très loin. Test Drive 5 et Need for Speed 3, bof ! Tous ces jeux censés être funs, et où on se retrouve enfermé sur un circuit borné, ça devient gavant. C'est pas en rajoutant quelques raccourcis, sauts, ou autres gesticulations mondaines, qu'on échappera à la morosité du champignon. Alors, imaginons maintenant que l'on abandonne les circuits linéaires et chiants, qu'on rajoute une pincée de réalisme avec de vrais comportements physiques, des vraies caisses et beaucoup de jouabilité. Ouais, imaginons une sorte de croisement entre le réalisme d'un Need for Speed (1), les frictions viriles d'un Destruction Derby, la liberté de déplacement d'un Interstate' 76, et vous aurez une petite idée des possibilités croustillantes de Midtown Madness.

■ Taxi !

Monster Truck Madness 1 & 2 étaient pas terribles, terribles. Motocross Madness, par contre, s'est avéré une franche réussite, notamment son mode freestyle et ses concours de figures délirants. Avec Midtown Madness, on dirait bien que Microsoft a trouvé la recette du gameplay. Comme quoi, à force de rajouter Madness partout, on finit par s'amuser, y compris à Seattle. Cela dit, Midtown Madness ne nous entraîne pas à Seattle mais plutôt à Chicago. Ploum, ploum, je m'appelle Mr Smith, chuis dans ma caisse, et je me balade tranquillement dans les rues du centre ville. Autour de moi, c'est plein de bagnoles, de taxis, de camions de livraison, et de trottoirs où déambulent des piétons. C'est le début de l'après-midi, le trafic est relativement calme. Comme moi. Là, je suis calme. Je m'arrête aux feux. Je laisse passer les vieilles qui traversent. Ploum, ploum, je monte la radio, même. Et puis voilà qu'une mouche me pique. J'ai un gros coup de speed. Ben oui, ça peut arriver. Je me balade pas en roadster classe pour me traîner comme une larve, non plus. Wouaaahahah ! Comment que j'accélère ! 200 bourrins sous le capot, ils vont voir ce qu'ils vont voir. Je déboîte comme un porc, sans clignotant, pour dépasser une bande d'abrutis attardés devant un feu. Et puis je grille le feu par la même occasion, hahaha ! Je monte les rapports sans complexe. 120 bornes à l'heure en pleine ville, ça commence à me plaire. Je grille un second feu, trop facile. Je continue comme un branque en zigzagant au milieu de la circulation. Troisième feu grillé. Faut me comprendre, j'ai repéré un tremplin au bout de la quatrième avenue, j'ai besoin d'un peu d'élan. Voushhh ! Je décolle sur le tremplin, passe par-dessus le fleuve, et atterris tant bien que mal de l'autre côté. Un joli saut, ma foi. Tui tui tui ! Tuuuuuu ! Merde, y'avait une bagnole de flics à l'arrivée, et ils m'ont vu passer. Y sont pas contents, les shérifs ? Une petite poursuite ? Pas de problème. Je continue à accélérer. Dans cette partie de la ville, les rues sont plus étroites. Ça passe, mais limite. J'écharpe un laitier et manque de peu le frontal avec un bus. Les keufs s'accrochent, et si j'étais pas pied au plancher, ça fait longtemps qu'ils m'auraient défoncé l'arrière pour me clouer au sol. Le roadster commence à fumer et la direction donne des signes de fatigue. Pas grave, j'ai un plan d'urgence pour ce genre de situations : le périf' en sens inverse. Ok, ils veulent jouer aux cons, on va jouer aux cons ! Le périphérique en sens inverse, c'est pas trop leur truc, aux condés ricains. Ils finissent en César entre deux camions. Pour ma part, je continue mon petit bonhomme de chemin. Ahhh, vous savez quoi ? Ça m'a détendu, cette petite bourre.

■ Chicago en 3D

Angels Studio, les développeurs de Midtown Madness pour le compte de Microsoft, sont originaires de Chicago. D'où le choix de cette ville comme décor de leur jeu. En attendant Interstate' 82, qui devrait aussi retranscrire une ville entière (Las Vegas), Angels Studio s'est lancé dans un boulot de titans : modéliser une ville complète en trois dimensions. Le résultat actuel est impressionnant. Mine de rien, ça représente 65 km de rues et avenues. Un boulot de fous. J'ai jamais mis les pieds dans le vrai Chicago, mais ce qui tourne à l'écran me semble bougrement convaincant. On dirait vraiment une ville américaine, avec ses feux bien larges, ses rues bien larges, ses trottoirs bien larges (fort pratique quand on roule dessus), et ses Américaines bien larges aussi. Nan, je déconne, les piétons sont normaux. Les principaux éléments de la ville sont à leur place : la route en bordure du lac Michigan, les

De la Cadillac à la Beetle, Midtown présente un assortiment de véhicules aux comportements réalistes et bien distincts.



La vue interne avec tableau de bord est très agréable. Notez au passage le sympathique rétroviseur.



Un roadster tentant de se reproduire avec une Limo.



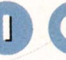
Les piétons plongent pour éviter de se faire applatir.







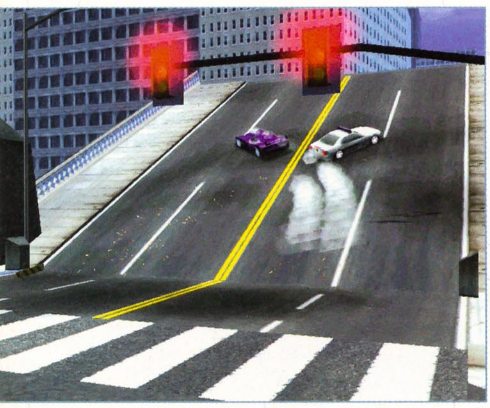











▲ Tête à queue et dérapages : un modèle de conduite.

CONCURRENCE

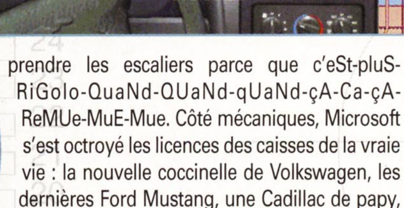
Midtown Madness va bientôt avoir des petits copains concurrents, puisque d'autres équipes de développement planchent sur des concepts similaires. Driver, des anglais de Reflections, est prévu pour septembre. Metropolis, de Bizarre Creations, proposera également un environnement urbain détaillé, puisqu'il prendra place dans une ville japonaise.



▲ Chicago et ses lieux les plus prestigieux, notamment Meigs Fields, l'aérodrome par défaut de Flight Simulator.

bâtiments gouvernementaux, les monuments à la con, et même le terrain de base-ball local. Encore une fois, j'ai pas vu l'original, et je suis sûr qu'un autochtone trouverait que sa ville a sacrément rétréci en passant sur PC, mais le résultat est bluffant. Plus intéressant encore, tous ces feux de circulation, ces petites voitures, ces piétons, s'animent en un ballet réaliste. Le programme regorge de petits détails qui semblent sans importance, mais qui, on commence à le savoir, font toute la personnalité et la jouabilité d'un soft. Les voitures enclenchent leurs clignotants avant de tourner. Après un accident, ils mettent leurs warnings. Ils braillent des insultes si vous changez de ligne sans prévenir. Quand vous foncez sur des piétons, ils font un plongeon grotesque pour éviter l'aplatissement fatal. Ou bien, si vous les coursez sur un trottoir, ils se plaquent au mur in extremis. Pas de labourage de piétons façon Carmaggeddon au programme. Pas de sang, pas de gore. Un choix délibéré de la bande à Billou qui se retrouve ainsi « Familles-de-France-ready ».

■ Permis à points



Midtown Madness ne sera pourtant pas un soft politiquement correct. C'est même le principal attrait du jeu : fouler aux pieds le code de la route, faire tout ce qui est interdit dans la réalité. Si vous êtes conducteur de caisse dans le civil, ascendant embouteillage, pas de doute que cet aspect va vous réjouir. Mais l'inverse est également vrai. La modélisation de la ville et de son trafic sont tellement réussis que Midtown pourrait presque servir à l'apprentissage du code de la route. Avec une option spéciale Rond-point, ça pourrait même servir à la formation des motards cascadeurs. Question 14 : vous arrivez à 180 km/h sur un rond-point. A- Vous passez tout droit. B- Vous profitez du rond-point pour décoller. C- Vous freinez et vous vous gauffr... Hum, non Fish, je plaisantais. Bref, le mode Cruise, que je décrivais plus haut, est tout à fait représentatif de cet état d'esprit, puisqu'on est libre de se déplacer sans aucune contrainte, et de se faire son petit scénario en interagissant avec la ville. Midtown Madness proposera évidemment d'autres modes plus classiques. Il y aura des courses de vitesse, des blitz, en passant par des check-points. Parfois encore, on sera libre de changer d'itinéraire, de passer les portes dans l'ordre de son choix, ou de



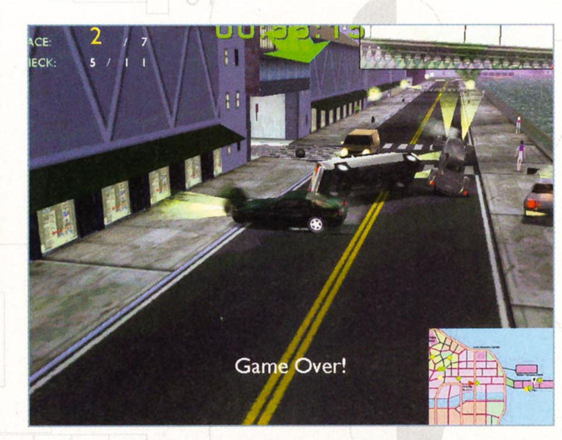
prendre les escaliers parce que c'eSt-pluS-RiGolo-QuaNd-QUaNd-qUaNd-çA-Ca-çA-ReMUe-MuE-Mue. Côté mécaniques, Microsoft s'est octroyé les licences des caisses de la vraie vie : la nouvelle coccinelle de Volkswagen, les dernières Ford Mustang, une Cadillac de papy, un Bus, un gros Truck, etc. Mais ces voitures ont d'abord été choisies pour proposer un panel de véhicules, de poids et de motorisations différents. On échappe au showcase habituel, genre « je frime en conduisant une voiture de rêve ». L'intérêt étant plutôt de ressentir les modèles physiques particuliers de chaque engin et de les exploiter au mieux. Les suspensions de la Cadillac Eldorado lui procurent la tenue de route d'un dromadaire dans les dunes, mais on est bien content de sa résistance par rapport à un roadster. Le bus - je devrais dire le tank - sera votre allié lors des expéditions punitives, vengeances, et autres parties de saute-flic. La Mustang n'a pas son pareil pour se mettre sur deux roues et effectuer des cascades dignes d'un Remy Julienne... Certaines caisses ne s'obtiendront qu'après avoir réussi certaines étapes du jeu. Une dizaine de véhicules au total.

lansolo

CONCLUTRUC

Bref, c'est du test comme on les aime qui se profile à l'horizon. C'est sûr, cette bêta version ressemble presque à un test, tellement MM est enthousiasmant. Rassurez-vous, Midtown Madness réserve encore des surprises, notamment un mode de jeu en réseau Flics contre Chauffards. Et puis, je ne vous ai pas parlé des caractéristiques techniques. Comptez néanmoins sur une grosse configuration, parce qu'une ville entière, ça bouffe de la texture. Ah ça ...





DATA DISK

Mon petit doigt me dit que des data disk permettant de jouer dans d'autres villes que Chicago pourraient voir le jour. Hmm, jouer les fous du volant dans les rues de Paris, ça pourrait être pas mal.

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél: 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv. 1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIÈGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GÉANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins (Galerie des Jacobins) 80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

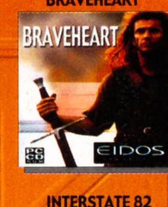
POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

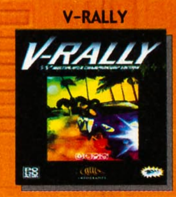
NOUS RACHETONS CASH* TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

LES CHRONIQUES

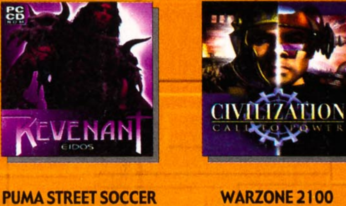
UNREAL TOURNAMENT

BRAVEHEART

ADD-ON BALDUR'S GATE


SPORT CAR GT
RALLY 99
INTERSTATE 82
V-RALLY



SOUL REAVER

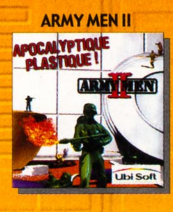
REVENANT

CIVILIZATION : Call To Power

DISCWORLD NOIR

ROLLERCOASTER
PUMA STREET SOCCER
WARZONE 2100


RED GUARD


ALIEN VS PREDATOR
FLEET COMMAND
FIGHTER SQUADRON

ARMY MEN II


POUR SEULEMENT 1 FRANC de plus OFFREZ VOUS LE KIT COMPLET DU PILOTE


199F
PC flight force pro
+
1F
PC flight force weapons (vendu seul : 99F)

GRAND CONCOURS
SCORE GAMES

Du 1er au 31 Mai 1999 :

GAGNEZ UN ORDINATEUR PC-MULTIMEDIA BOWER AVEC 20 JEUX VIDEOS & 250 000F EN BONS D'ACHAT

BULLETIN DE PARTICIPATION DANS TOUS NOS MAGASINS

VENEZ, JOUEZ, GRATTEZ & GAGNEZ !!!

PREMIER PRIX :

PENTIUM 2 350Mhz
64 Mo de mémoire - 6,5 Go de Disque dur
HP 3D stéréo 500w + Caisson de basse
Carte VOODOO 2 12Mo - Lecteur CD 32X
Modem 56000 Bps - Windows 98 - Moniteur 17"
Carte Graphique AGP 8Mo - Carte son SoundBlaster PCI 64V

DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9ÈME

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE MENSUEL GRATUIT !

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2.23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE
SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom .... Prénom .... Code Client : ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville .... Tel. : ....



Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F) CONSOLE 60F				.........F
FRAIS DE PORT METROPOLE **24H** (1 à 6 jeux 49F) CONSOLE 70F				.........F
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE **24H** (1 à 6 jeux 95F) CONSOLE 320F				.........F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire

Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H
LIVRAISON 24H

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES, PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

JOYSTICK MAI 1999

BETA VERSION

C'EST UNE HORREUR. C'EST UNE BELLE CLAQUE. C'EST CERTAINEMENT UNE ÉVOLUTION TECHNOLOGIQUE ET LUDIQUE DANS LE DOOM-LIKE, GENRE QUE L'ON CROYAIT CONDAMNÉ À PLAFONNER DEPUIS HALF-LIFE ET JUSQU'À LA SORTIE DE QUAKE 3. C'EST UN FUTUR JEU POLÉMIQUE QUI VA TRÈS LOIN. J'ENTENDS DÉJÀ FUSER AUTOUR DE MOI LES AVIS, PARFAITEMENT À L'IMAGE DU JEU : « C'EST GLAUQUE ! ». « C'EST LE JEU DE L'ANNÉE ! ». C'EST PROBABLEMENT LES DEUX.



Kingpin

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	QUAKE-LIKE
ÉDITEUR	INTERPLAY
DÉVELOPPEUR	XATRIX
SORTIE PRÉVUE	MAI 99

Je fouille dans les bacs, fort vides ce mois-ci, dans lesquels sont entreposés les jeux à tester. C'est comme ça que ça marche ici. On se sert. Comme j'arrive souvent tard au taf, il ne me reste généralement que les merdes dont personne ne veut. M'en fous, moi je dors plus qu'eux. Mais parfois, c'est le coup de bol, l'œuf de Pâques : je fouille et tombe sur Kingpin.







▲ Ambiance garantie : fouille discrète d'un entrepôt à la lueur pisseuse d'une lampe torche à l'agonie. Au loin, des bruits de pas, lourds. Quelqu'un approche.

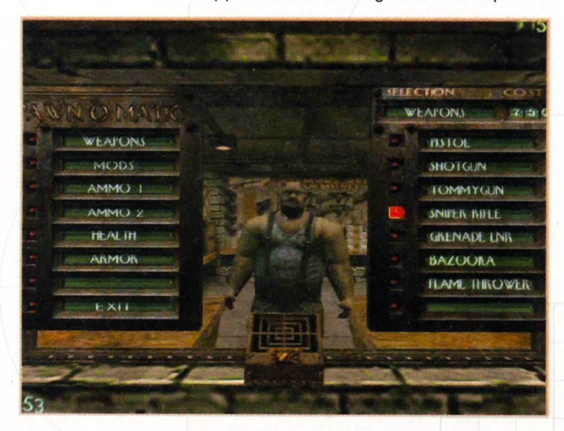
Installation, démarrage et bing ! Première claque. Le graphisme tue. Il y a deux mois de cela, j'avais écris une news sur Kingpin, illustrée de screenshots téléchargés sur Internet. Ces photos étaient tellement belles, que je m'étais dis : « Oh oh... ça c'est soit du bidonné, soit des images de scènes cinématiques. » Non non. C'était bien le jeu. Et il fait bien mieux que d'être beau, Kingpin : il bouge.

La technologie utilisée est polygonale en 16 bits. C'est le moteur de Quake 2 amélioré. Pas de présence donc des fameux NURBS* qui rendent Quake 3 si vivant, si organique. Pourtant, textures et détails poussés au maximum (configuration utilisée : PII 300 + ATI 128), les visages se déforment pour articuler des obscénités, les racailles gesticulent avec une aisance diaboliquement naturelle... le rendu est vraiment époustouflant. Seconde claque : la violence. Alors là, il m'en fallait beaucoup. Parce qu'en j'en ai vu, du sang et de la bidoche, en quatre ans de Joystick...

Extrait d'extrême

Je zone dans un Bronx de cauchemar, en dehors du temps. Tout est sordide, décrépi. Immeubles abandonnés, égouts, poubelles renversées, en feu, terrains vagues, chiottes immondes, squats. Partout traîne la racaille. Tout de suite, je me fais brancher. Le système de communication est un poil plus évolué que celui d'Half-Life. On a trois boutons pour communiquer. Ça se passe en direct, c'est-à-dire que pour discuter avec d'autres personnages, on ne passe pas par des menus ; on appuie juste sur une des trois touches et on sort une phrase soit positive, soit neutre, soit agressive. Deux paumés à la dégaine de dockers junkies m'agressent d'entrée : « You look't me you moth'a fuck'r ? » Ces mecs me chauffent avec un accent de rappeur dont la langue aurait triplé de volume. J'appuie d'instinct sur la touche « réponse agressive ». De ma bouche s'échappent les paroles suivantes : « Talking to me ? You son of a bitch ? Gonna kick you'r pussy ass ». Et c'est parti. Ils voient rouge et me lattent. Je sors une matraque et leur défonce le crâne. Leurs putains de têtes se déforment sous mes coups. Ça pisse le sang. Ils m'insultent et tombent comme des sacs. Une large auréole rouge se répand autour de leurs corps. Ils sont morts. Je les fouille et récupère sur eux respectivement deux et quatre dollars.

Plus loin, je me retrouve coincé. Un gang de quatre mecs

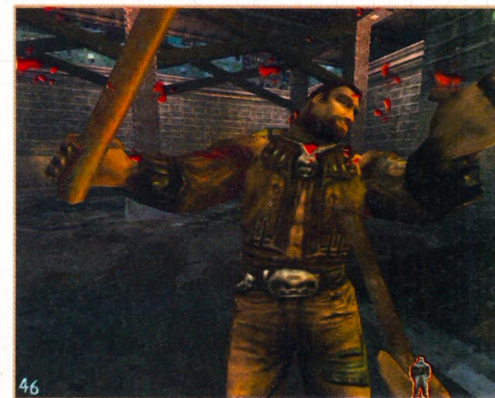


▲ Ici, c'est un peu le paradis des psychopathes. On y achète à prix d'or les armes les plus tordues et meurtrières.



▲ Attention, gardez toujours votre arme planquée. Un flingue dégainé déclenche immédiatement une fusillade générale.







PAS MALIN

Au moment où les jeux violents sont dans le collimateur de groupuscules en quête d'idées - élections européennes obligent - Kingpin tombe assez mal. Ce n'est sûrement pas ça qui donnera subitement envie à un gamin sans histoire de passer à l'acte, mais franchement, tout cela est-il bien malin ? Kingpin et ses décors calqués sur ceux des banlieues du monde entier, c'est un peu la différence entre un jeu de stratégie qui permet de revivre les guerres napoléoniennes et un jeu de stratégie qui se passerait, disons, au Kosovo. Dans un cas, c'est de l'Histoire, dans l'autre, de la récup' douteuse, sans la distance nécessaire qui différencie le stratège en chambre du facho de terrain. On le sait, les censeurs sont totalement coupés du réel. Ils ne se rendent pas compte que dans les jeux, la violence est désamorcée par toutes sortes de petits clins d'œil, une foule de détails qui n'échappent pas à l'utilisateur qui comprend immédiatement que c'est « pour de faux ». Les joueurs connaissent leur Gotlib, leur Monty Python, leur Hara Kiri par cœur, ils sont assez jeunes de corps ou d'esprit pour se rappeler la cour de récré et ses jeux débiles et libérateurs ; les censeurs non. Malheureusement, dans le cas de Kingpin, pas de clins d'œil. Nous sommes plus proches du fait divers que de l'univers virtuel. À quoi bon mettre autant de talent dans la représentation d'un environnement auquel certains essaient justement d'échapper en jouant ? Est-ce pour faire frissonner la jeunesse des beaux quartiers ? Un PC à 10 000 balles pour fréquenter des caillera virtuelles, c'est lâche lorsqu'on sait qu'il suffit d'aller faire un tour à Bastille ou Stalingrad à l'heure du dernier métro.

Et Joystick, dans tout ça ? Nous n'avons pas subitement sombré dans la pudibonderie ; disons qu'on essaie d'être moins manichéens que nos jeux préférés : prendre conscience d'avoir une paille dans l'œil permet de mieux voir les poutres qui obscurcissent le jugement de certaines Familles de France.

Moulinex





▲ C'est la petite zonarde dont je parle dans mon texte. Elle était bien sympa mais pas de bol pour elle, je n'ai pas trouvé d'autre moyen d'avancer que de lui faire sauter la tête à coup de barre à mine pour les quatre malheureux dollars qu'elle avait dans la poche.

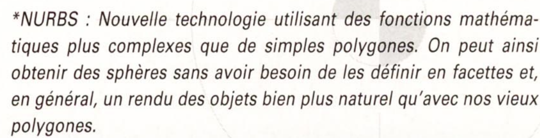
armés me bloque la sortie. Impossible de passer. Il y a bien ce type qui, pour dix dollars, me propose de devenir mon gros bras... mais dix dollars... j'ai pas dix dollars. Je cherche. Personne. Rien, à part cette minette, plutôt mignonne. Je la branche, attitude positive : « Got some informations ». Elle répond gentiment. « No sorry, got no info big boy ». Ça fait plaisir de tomber sur quelqu'un de vaguement poli, dans ce trou à rats. Et puis je continue à chercher et pige enfin où trouver les quatre dollars qui me manquent. Je passe dans le dos de la gentille minette et lui éclate la tête à coups de barre à mine. Son crâne se disloque comme une pastèque. Je la fouille. Sur elle, quatre dollars. C'était la solution. Je n'en ai pas trouvé d'autre.

Ce jeu est une monstruosité

Ok, vous me suivez au millimètre : c'est ultra-violent, façon « Les Affranchis » de Scorcese, mais où tous les acteurs seraient Joe Pesci. Ça va vraiment très loin. Cela dit, c'est assez vide. La démo est plutôt courte. Impossible donc de savoir si le jeu garde toujours ce même rythme, fait d'errance zonarde ponctuée de flashs de pure adrénaline, ou si ça s'accélère. J'espère que ça s'accélèrera... sinon à la longue, les phases d'attente risquent de devenir lourdingues. Ma plus grosse interrogation technique concerne les temps de chargement. Seront-ils aussi longs dans la version commerciale ? Ils sont très longs dans leur démo. Autant pour charger une partie sauvegardée que pour passer d'une zone à une autre, ce qui s'avère très fréquent. C'est épuisant. Reste également la question de l'adaptation en français ; le jeu sera-t-il sous-titré ou nous imposera-t-on de ridicules doublages torchés à la va-vite par des Michel Leeb de pacotille ? Enfin, le scénario. On sent bien qu'il y en a un, mais une fois encore, la démo est très courte et ne fait qu'esquisser un embryon d'histoire. Allez savoir si elle se développera ou si elle ne restera qu'un vague prétexte pour frapper toujours plus de gens.

Quoi qu'il en soit, Kingpin fait partie de ces très rares jeux qui me donnent envie de me lever plus tôt que les autres pour être le premier à le réceptionner dans le bac à tests.

monsieur pomme de terre



*NURBS : Nouvelle technologie utilisant des fonctions mathématiques plus complexes que de simples polygones. On peut ainsi obtenir des sphères sans avoir besoin de les définir en facettes et, en général, un rendu des objets bien plus naturel qu'avec nos vieux polygones.

▲ Trop classe, trop glauque... une boîte de jazz bien pourrave. C'est là qu'on recrute, pour une misère, les pauvre types qui se feront buter pour vous.







▲ Oui, c'est ultra-gore et sordide. C'est même peu de le dire.

1 AN DE joystick

+ LE JEU

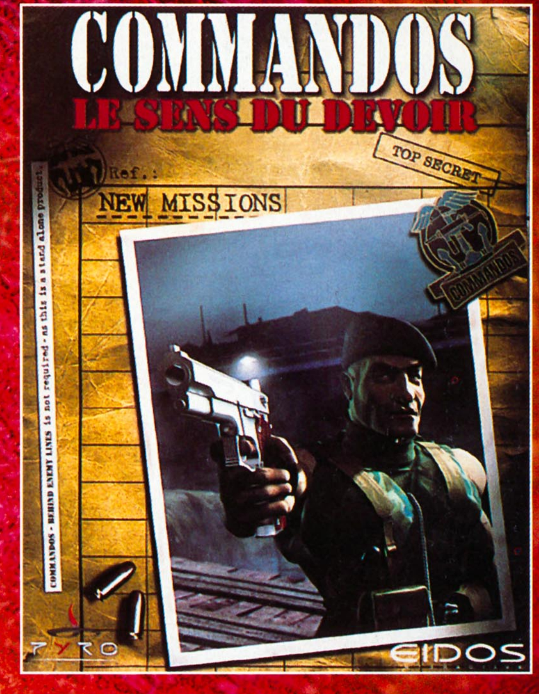
COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR

11 NUMÉROS DE JOYSTICK 418 F
+LE JEU *COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR* 249 F

SOIT UN TOTAL DE ~~667~~ F
POUR VOUS 429 F

PRÈS DE **36%** DE RÉDUCTION

SOIT UNE ÉCONOMIE DE **238F**







OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK
BP2 - 59718
LILLE
CEDEX 9

Oui, je profite de votre super-offre **« 1 an (11 n^os^) + le jeu *COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR* »** pour m'abonner à Joystick, au tarif exceptionnel de 429 F seulement au lieu de 667 F, **soit 238 F d'économie !**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

Carte bancaire n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19 |_|_|

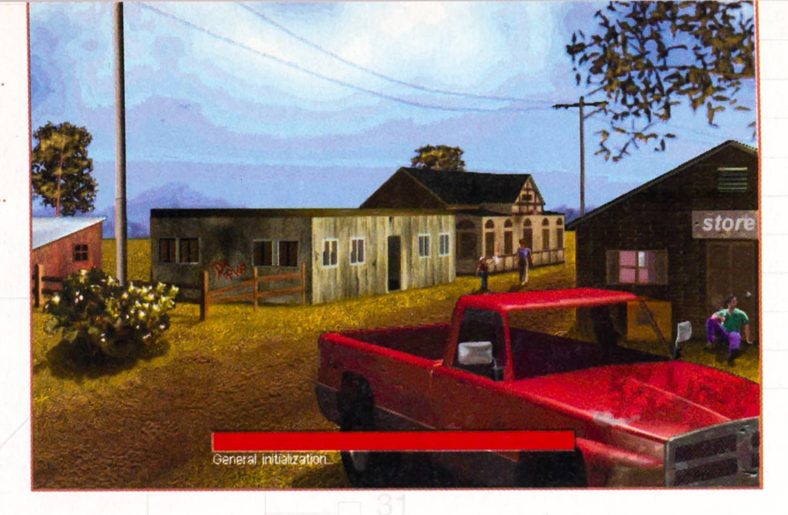
Ordinateur : ....

Signature obligatoire :

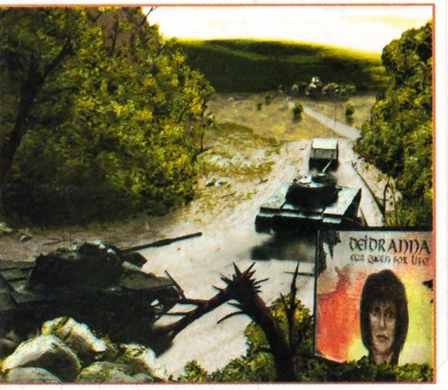
Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os^ de Joystick au prix unitaire de 38 F et le jeu COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR, au prix de 249 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST328

BETA VERSION



NOUVEAU JEU DE « MERCENARIAT », JAGGED ALLIANCE 2 SEMBLE ÊTRE BIEN MIEUX QUE LE PREMIER ET QUE LES AUTRES PRODUITS. RICHE, RÉALISTE, IL ALLIE JEU DE RÔLE ET DE TACTIQUE À MERVEILLE. ASSURÉMENT, UN SOFT PLEIN DE PROMESSES.



Jagged Alliance 2



MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	MERCENAIRE
ÉDITEUR	SIRTECH
DÉVELOPPEUR	TOPWARE INTERACTIVE CANADA
SORTIE PRÉVUE	JUIN 99

Il en existe des softs de mercenaires, sous le soleil. Wages of War, Commandos et autres produits plus ou moins du même acabit fleurissent chaque année. Comment renouveler le genre quand, en plus, on en est presque l'inventeur ? Ne pas décevoir les fans de son Jagged Alliance premier du nom se révèle une véritable gageure. Le premier était génial. Je me souviens encore de cette petite île à défendre. Sauver la fille du commanditaire, exploiter la ressource naturelle que représentaient les arbres. Romanesque et guerrier, on ne pouvait trouver un scénario meilleur que celui-ci. Et puis, on ne manquait pas d'agitation. Les ennemis essayaient de reprendre les parcelles de terrain chèrement acquises. Il fallait toujours être sur les dents, pour ne pas se trouver dépouillé de ses victoires. C'était vraiment trop bien.

Un scénar noir

Ce Jagged Alliance 2 semble être de la même trempe. Le terrain des affrontements est toujours une île au passé déchiré et à l'avenir sombre si vous n'agissez pas pour le transformer. Au début, Arulco était prospère, grâce à ses nombreuses mines et à son régime de démocratie monarchique. Le peuple vivait heureux auprès du roi, du prince et de ses opposants. Mais le bon roi se sentait décliné. Il décida alors de marier son fils avec une femme de la plus pure noblesse. C'est après le mariage que tout se dégrada. Le roi fut retrouvé empoisonné dans son lit. Le prince fut accusé et déclaré mort après la découverte des corps de ses gardes dans un torrent. Deidranna Reitman, l'épouse, ne perdit pas de temps. Elle se proclama reine à vie et instaura sa loi : la vie pour ceux qui se plaient à sa volonté, la mort pour les autres. L'île est depuis un immense goulag. Deidranna y expérimente de terribles armes de destruction de masse et nul ne sait jusqu'où sa folie meurtrière va aller. Est-ce suffisant pour vous allécher ? Voilà un scénario mieux conçu que le précédent, qui devrait attirer tous les mercenaires en herbe. La suite est encore plus réjouissante.

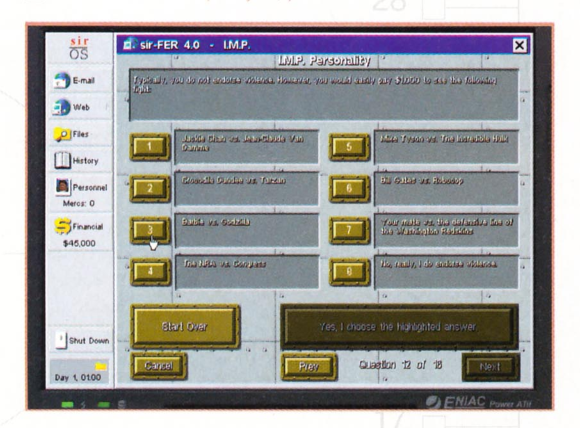


Les détails sont soignés : photocopieuse, PC, machine à café, on se croirait presque à Joystick.



Les cadavres ne disparaissent pas par pur enchantement. Le processus naturel est mis à contribution. Les chairs pourrissent, les corbeaux se repaissent des morceaux.

▲ Tout commence au petit jour, par une arrivée en hélico.



■ À la sauce rôliste

On a l'habitude des jeux où on gère son équipe aussi bien sur le terrain financier que sur le théâtre des combats. Mais Jagged Alliance 2 se démarque, en introduisant des éléments de jeu de rôle. Alors, souriez un peu, une brêle de mercenaire ne restera pas brêle toute sa vie. Tenez, vous pouvez prendre le plus glandu des hommes, si vous vous y prenez bien, il deviendra le roi des pros avant la fin du jeu. Les 8 caractéristiques classiques du mercenaire de base vont évoluer en fonction de ses actions. Mais il faut tout de même qu'il ait du talent pour cela. Si vous prenez un pékin qui est un zéro en médecine (le bricolage est en option), quel que soit son entraînement, il n'apprendra jamais à soigner. Bien sûr, si vous passez du temps à lui enseigner les bases, aidé d'un professeur, alors tout change. Mais ne rêvez pas trop, il deviendra juste bon à appliquer des pansements en un temps long record. L'expérience joue un grand rôle dans ce produit. Le truc sympa, c'est que si vous laissez tranquille votre mercenaire, à la base ou sur un terrain conquis, il pourra évoluer. Ses capacités lui permettent d'entraîner la population indigène, de soigner, réparer, pratiquer et apprendre, sans aller au combat.

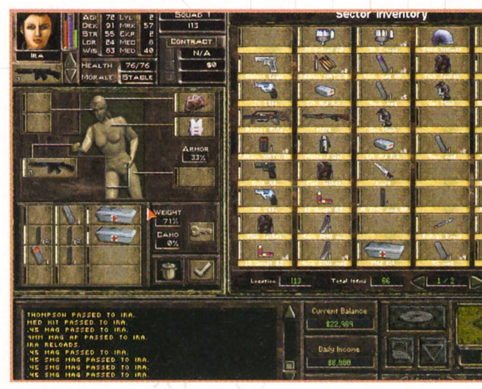
Parlons de vous un peu. D'habitude, dans ce type de jeu, vous êtes l'éminence grise. Toujours derrière, à tramer, pêcher des informations, jongler avec des chiffres, dispatcher l'armement et diriger, et ce, sans jamais avoir un seul mercenaire fidèle. Le moindre pépin et tout le monde se tire. Soit leur paie n'est pas assez conséquente, soit leur armement est nul, ou mieux encore vous êtes trop mauvais pour eux. Mordre la main qui les nourrit, voilà aussi un des aspects des hommes qui travaillent pour vous. Enfin, ce Jagged Alliance 2 vous soulage de ces criailleries. Vous allez pouvoir créer votre propre homme de confiance, un être que vous modèlerez de vos mains et gratis. Questionnaire à l'appui, vous lui dicterez une moralité et lui influerez même certains talents. Vous choisirez ses caractéristiques en fonction du type de jeu que vous désirez. Et enfin, jamais il ne se révoltera ni ne vous lâchera entre deux missions pour cause de fin de contrat. Il sera votre chose à tout jamais, apprenant et évoluant comme les autres, mais toujours fidèle à son créateur.

Parlons du peuple maintenant. À l'époque du premier Jagged Alliance, il était une masse obscure, toujours prête à s'allier à son libérateur qu'il ne demandait qu'à servir. Depuis, les temps ont changé. La masse obscure est devenue palpable, avec des interlocuteurs pas toujours drôles. Outre les péons qui se baladent sur le terrain, vous découvrirez des personnages amicaux ou haineux tout à fait aptes à avoir avec vous un dialogue construit. Comme pour tout bon jeu de rôle, vous devrez apprendre à choisir le ton adéquat pour obtenir le maximum d'informations et d'aides. Et puis, s'il y en a un qui vous semble traître à la cause, vous pourrez toujours l'éliminer. Toutefois, attention, à trop tuer, de libérateur vous risquez de passer pour un tyran, et là vous direz adieu à vos revenus.

Comme je vous le disais, Arulco est une modeste île très riche. Ses mines rapportent beaucoup à qui les possède. Deidranna les contrôle par la force. En général elles sont bien gardées. Mais, si vous tenez à avoir des revenus réguliers, pour entretenir vos mercenaires et renouveler leur contrat, vous devrez reprendre ces mines. Toutefois, tout ne s'arrête pas là, car vous avez aussi besoin de mineurs pour les exploiter et de gardiens pour contrer toute attaque ennemie. Ainsi, vous allez devoir caresser, dans le sens du poil, travailleurs et population. Le chef des mineurs sera en général d'accord. La population, elle, le sera beaucoup moins souvent. Que voulez-vous, les pauvres tremblent depuis tant d'année



▲ Effets vaporeux pour une grenade assommante.



▲ Admirez tous ces flingues. Et ils sont tous à moi.

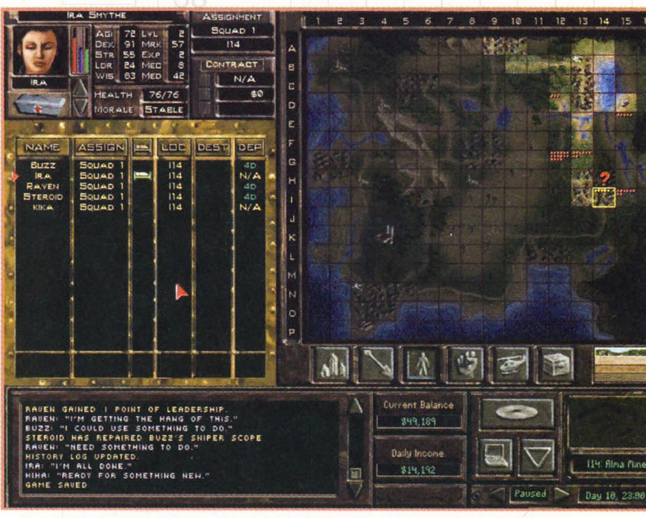


▲ Ah ! Les coffres piégés. Ils existent toujours et en plus vicieux. Le bon vieil explosif peut se trouver remplacé par la décharge électrique.



Les combats peuvent se faire en automatique, si une de vos propriétés se fait envahir. ▼





▲ L'équipe n'est plus limitée à 6 mercenaires. Suivant les finances, vous pouvez avoir plusieurs groupes d'hommes.

devant les troupes de Deidranna (des bruits courent que, dans une prison secrète, elles feraient subir les pires tortures aux embastillés) que, même libérés, ils craignent qu'elles ne reviennent se venger de l'aide qu'ils vous auraient accordée. Alors, pour les mettre en confiance, vous allez devoir leur prouver votre aptitude à les défendre. Garantir la sécurité des enfants ou libérer un lieu ne seront qu'une partie de ce qu'ils vous demanderont.

La vraie guerre

Trois niveaux de difficulté vous offriront des types de jeu bien différents. Outre le fait de gagner plus d'argent, grâce aux mines, et d'avoir un plus grand nombre d'adversaires à éliminer, ils jouent énormément sur les attaques des terrains que vous avez conquis. Si, au niveau normal, vous n'aviez que peu d'argent et subissiez que de rares attaques, le niveau facile vous permettra de vous faire beaucoup d'argent mais vous fera également supporter de nombreuses contre attaques. Les ennemis assailliront même les emplacements sans intérêt économique ou stratégique. Sûr, vos bases d'hélicoptères ou militaires seront plus visées que le bled où deux keums vivent paumés. Pour une fois, vous allez pouvoir vivre la guerre comme si vous y étiez. Les animations y sont pour beaucoup. Les cadavres ne disparaissent pas, par pur enchantement. Le processus naturel est mis à contribution. Les chairs pourrissent, les corbeaux se repaissent des morceaux. Si vous repassez par le coin, ils s'envolent sur votre passage (vous pouvez les flinguer) et vos hommes en ont l'appétit coupé. Les déplacements jouent également la carte du réalisme tout comme le comportement de vos soldats. La marche les fatigue. Ils doivent se reposer régulièrement pour être aptes au combat. L'hélico que vous réussirez à piquer vous sera d'une grande utilité, si vous parvenez à mettre la main sur le pilote. Grimper sur un toit, sauter une barrière ou découper un grillage ne seront qu'une faible partie des actions réalisables. L'armement est aussi varié qu'adapté aux défenses adverses. Mortier, flingue à visée laser et autres petits joujoux vous feront connaître toutes les joies de la guerre moderne. Les cartes sont particulièrement réussies. Elles incorporent tous les types de terrain. Les ennemis se déplacent entre elles aléatoirement. Les décors créent la complète illusion d'un pays bien typique avec ses exploitations agricoles, ses bases militaires et ses défenses aériennes.

Vous allez pouvoir créer votre propre homme de confiance, un être que vous modèlerez de vos mains et gratis.

Au niveau des combats, le principe a peu changé. Les affrontements se déroulent toujours au tour par tour avec un nombre alloué de points d'action pour chaque homme. Les armes tirent aussi bien au coup par coup qu'en rafale, la dépense de points étant évidemment adaptée.

J'ai rarement vu un jeu aussi complet. Si Jagged Alliance était génial, celui-ci risque d'être incroyable. Son scénario offre une continuité qui n'est pas pour déplaire. Je vous ai donné une foule de détails et pourtant dix mille autres tarabustent encore mon cerveau. Le moteur patauge encore un peu dans la semoule pour cette version pré-bêta. Mais la phase test du développement devrait vite en venir à bout pour nous livrer un produit impeccable pour le test final.

Kika

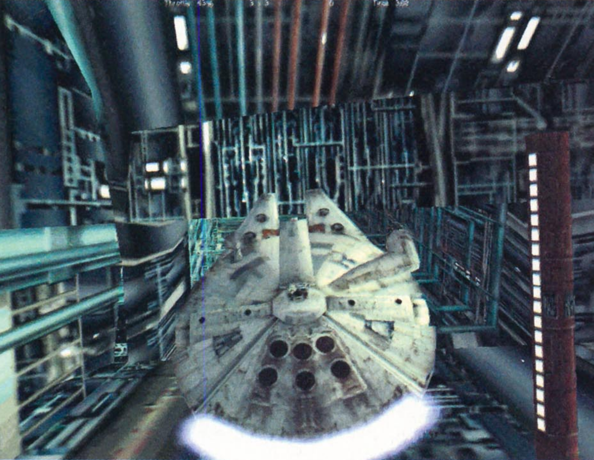


▲ La case Dialogue permet de discuter amicalement ou plus fermement pour les rétenteurs d'informations.



CONCOURS
Gagnez des jeux
STAR WARS X-WING ALLIANCE











© Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation.

Produit et distribué par Ubi Soft

SUR LE 3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 30 AVRIL 1999 - GAGNEZ 6 JEUX PAR SEMAINE

Preview

ACTION/STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR
INTERACTIVE MAGIC
SORTIE PRÉVUE JUIN 99





Les p'tits gars peuvent s'accroupir, ramper, grimper… crever aussi. Tout un contingent de raccourcis clavier seront au rendez-vous pour vous simplifier la vie. ▶

Shadow Company



▲ *On vous confie un paquet de biftons verts. À vous le soin de recruter les hommes et de les équiper en conséquence.*

Réf : CT3988YL-Z Grosse multinationale américaine recherche baroudeur/barbouze pour opération de nettoyage dans l'hémisphère austral. Le postulant devra fournir de solides références. Qualités requises : survie en milieu serbe, intervention anti-putsch, maniement d'engins piégés. Les compétences Dressage de mercenaires et Combat à dents nues seront considérées comme un plus. Écrire au journal qui transmettra.

En ouvrant le dernier exemplaire de " Mercenaires & Travaux " (numéro spécial Mines antipersonnelles, excellent), vous tombez sur cette petite annonce alléchante. Granite, un conglomérat ricain cherche l'oiseau rare qui pourra mener à bien quelques missions en Afrique. Comme d'hab', vous vous laisserez embarquer dans l'aventure. Eh ouais, un jour votre goût exacerbé du devoir et des paysages tropicaux vous perdra. Shadow Company d'Interactive Magic nous propose un jeu d'action/stratégie dans la lignée des Jagged Alliance. Recrutement, équipement des troupes, infiltration, nettoyage par le vide constitueront le lot quotidien du petit Bob Denard qui sommeille en nous. La nouveauté semble résider ici dans le moteur graphique tout en 3D. La caméra peut zoomer et être positionnée n'importe où (vue de haut, en perspective), ce qui pourra s'avérer fort pratique ou complètement déroutant pour l'orientation. Chacun des 16 mercenaires que vous pourrez contrôler disposera de caractéristiques propres : compétences aux armes ou à la conduite de véhicules, personnalité, voix et accent… Le réalisme semble très poussé : recul des tanks lors des tirs, au risque de se faire écraser ; pilotage de scooters des mers ou de motos ; lunettes infra-rouges, cisailles, lance-flammes ; variation des conditions météo ; pistage des ennemis à la trace dans la neige, etc. Pour l'instant, Shadow Company est d'une difficulté assez relevée mais le réglage des missions n'est pas définitif sur cette version bêta. Surtout que le temps réel ne facilite pas les actions simultanées en plusieurs points de la carte. Il faudra donc attendre le test de la finale pour voir si Shadow Company se montrera à la hauteur d'un, euh… disons Commandos. Ça va pas être facile.

Iansolo







COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

joystick

NOUVEAU ! LES RELIURES JOYSTICK





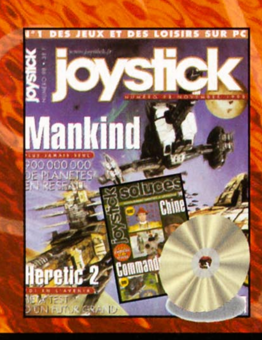


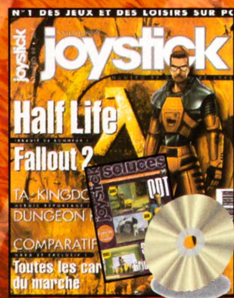
N°94
- **Tests :** Unreal, Coupe du monde 98, World League Soccer '98, Monster Truck Madness 2, Special Ops, Hexplore, Might & Magic 6
- **Sur le CD :** Coupe du monde 98, Commandos, Comanche Gold, Barrage, N.I.C.E. 2, Formula 1 97, X-Com
- **Soluces :** Betrayal in Antara, Mysteries of the Sith, Fallout

N°95
- **Tests :** Heart of Darkness, Commandos, Final Fantasy, Gex 3D, Conflict Freespace, Yannick Noah Great Courts 3, Micromachine V3
- **Sur le CD :** GT Racing 97, F-15, Scars, Addiction Pinball, Warlords 3, Super Touring Car, Queen the Eye
- **Soluces :** Die by the Sword, Croisades, Battlezone 1re partie

N°96
- **Tests :** Urban Assault, MAX 2, The Operational Art of War, TA Combats stratégiques
- **Sur le CD :** Heart of Darkness, Grand Prix Legends, Red Jack:La Revanche des Brethen
- **Soluces :** Soluces Black Dahlia et Battlezone 2e partie, guide Dark Omen







N°97
- **Tests :** Colin Mac Rae, Creatures II, Grand Prix Legends, Hardwar, Klingon, M.I.A., Need for Speed 3, People General...
- **Sur le CD :** O.D.T., Speed Busters V2000, Wing Commander Secret Ops, Carmaggedon 2, Motocross Madness, Hardwar, SIN, ...
- **Soluces :** Unreal, Feebles Files

N°98
- **Tests :** Monaco Grand Prix Simul 2, F-22 Total Air War, Grim Fandango, V2000, Red Jack, Caesar III, ODT...
- **Sur le CD :** Shogo,Viper Racing, Army Men, F-16, Spearhead, GP Legends, NFS 3, 1602, Monaco GP...
- **Soluces :** Soluce Chine, Guide Commandos

N°99
- **Tests :** Half-Life, Rainbow Six, Heretic II, Fallout II, L'Odyssée d'Abe, Shogo, FIFA 99, Wargasm, SIN, Populous, King Quest
- **Sur le CD :** Heavy Gear 2, Mankind, Microsoft Pinball, Top Gun, Night Long, Grand Touring Car, Mad Trax, MIG 29, Age of Empires, NHL 99, Populous 3, Arcane, Abe Exodus, SWAT 2, Blood 2
- **Soluces :** O.D.T., Grim Fandango
- **Guides :** Special Ops









N°100
- **Tests :** Baldur's Gate, Speed Busters, Viper Racing, Rogue Squadron, Blood II The Chosen, Dark Project, Tomb Raider III,
- **Sur le CD :** Excessive Speed, FIFA 99, Heretic 2, Commandos Missions Pack, Caesar 3, Pinball:Big Race USA
- **Soluces :** Half-Life, Rainbow Six
- **Guides :** Fallout II
- **Aide de jeu :** Monaco GP

N°101
- **Tests :** Myth II, Broodwar, Apache Havoc, Delta Force, Fighter Squadron, Sim City 3000, Dethkarz, Actua Soccer 3
- **Sur le CD :** Superbike, Myth II, Descent 3, Dethkarz, Settlers 3, Thief:Dark Project, Tonic Trouble, Total Air War, Uprising 2
- **Soluces :** Fallout 2, Sanitarium
- **Guide :** SIN

N°102
- **Tests :** Falcon 4.0, Resident Evil 2, F-16 Aggressor, Top Gun, Eagle Watch, FS Concorde SST, Rollcage, Close Combat III
- **Sur le CD :** Superbike, Toca 2, Links 99, Roller Coaster, Sid Meier's Alpha Centauri, NBA Live 99, Close Combat 3
- **Guide :** Railroad Tycoon 2
- **Aides de jeu :** Baldur's Gate, Monaco GPRS 2

Pour recevoir chez vous des anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION *(Attention : les numéros 1 à 80 sont épuisés !!!)* :

• Je commande le(s) numéro(s) .... à 45 F, soit un total en francs de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

• Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de ....

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....

Nom ....

Prénom ....

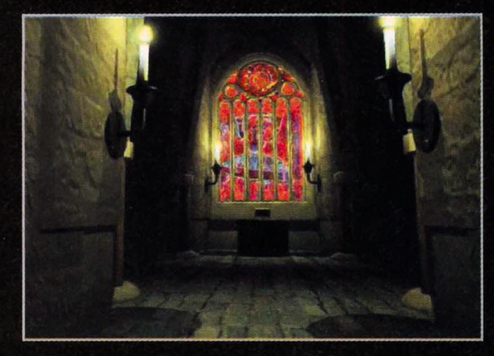
Adresse ....

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
VPC JOYSTICK - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Preview

AVENTURE GRAPHIQUE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR PERFECT ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE JUIN 99





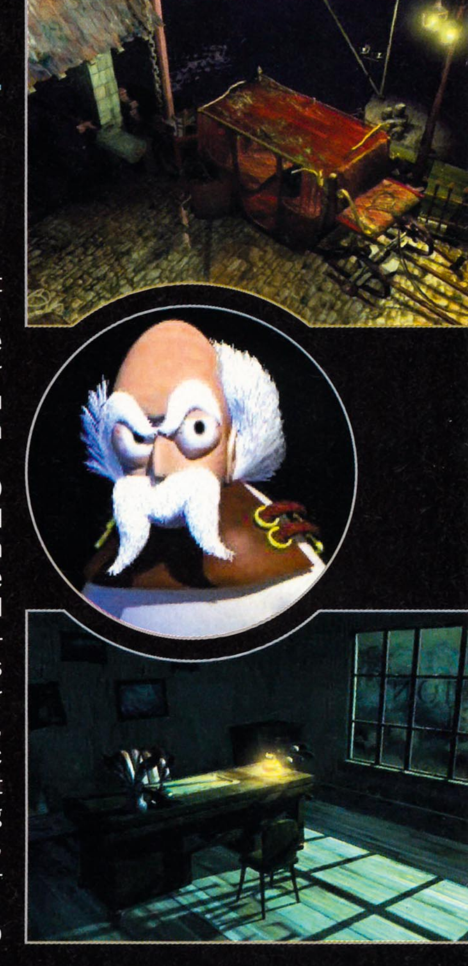
Discworld Noir

À moins d'avoir vécu, ces dernières années, dans un caisson d'isolation sensorielle, vous avez probablement entendu parler de la série des bouquins « Discworld ». Mais si ! Même que leur auteur, Terry Pratchett, un briton, en est déjà au 25e titre. Et deux jeux d'aventure sont aussi sortis sur PC. Bon, ok, je vous mets au parfum alors. L'univers de Discworld est bien loufoque. Un univers qui aurait fait flipper Galilée. Comme son nom l'indique, le monde de Discworld est plat, plat comme un disque quoi, et dérive dans l'espace sur le dos de quatre éléphants, eux-même juchés sur le dos d'une tortue. Je vous avais prévenu, il est grave, Pratchett. Le monde de Discworld est habité par toutes sortes de personnages, bien débiles aussi, dont la caractéristique principale est d'être des parodies des persos et autres clichés fantasy. Bon. Tenez, le prochain livre de Pratchett s'intitule « The Fifth Elephant ». Aha, trop drôle.

Ahem, nous avons donc eu deux jeux reprenant l'univers de Discworld. Le dernier, sorti en 95, contait les aventures de Rincevent le magicien dans un univers graphique cliquable, comme on dit par chez nous. Avec Discworld Noir, rebelote mais exit Rincevent. Notre nouveau héros, Lewton, est un privé. Une blonde sculpturale vient d'ailleurs de pénétrer dans son bureau pour lui proposer une affaire complexe. Eh oui, Discworld Noir avec « noir » comme dans roman noir. DN est effectivement une parodie de ces films mythiques genre « Le faucon maltais ». La galerie de personnages de DN comprend les habitués du style : l'ex-fiancée femme fatale, Carlotta Von Uberwald, un archéologue étrangement familier ou même un troll gigantesque du nom de Horst. Ok, je reconnais : c'est plus rare les trolls dans les films de privés. Mais, comme d'hab', vous serez bien à mal de savoir qui raconte la vérité et qui essaye de vous embrouiller. Du coup, on nous promet une aventure non linéaire, qui pourra se résoudre de plusieurs manières.

Côté technique, DN sera un mélange de 3D précalculée (pour les décors) et de 3D temps réel (pour le personnage que vous dirigez). La version actuelle et très gourmande. Le jeu annonce même fièrement que ma bécane (64 Mo de RAM quand même) ne dispose pas de suffisamment de mémoire pour lancer toutes les scènes. Espérons qu'y vont nous optimiser tout ça d'ici là. Sinon, pour les habitués, il faut remarquer que le très pythonien Eric Iddle ne prêtera pas sa voix ; il s'agira plutôt des voix de deux anciens acteurs de Spitting Images (l'ancêtre des « Guignols »). Mais bon, comme ça sera de toute manière doublé en français pourri…

Iansolo





Horst et son regard pétillant d'intelligence troll. ▲

VOTRE JOYSTICK POUR 24 F

C'EST POSSIBLE !



BULLETIN DABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : **JOYSTICK-BP2 59718 LILLE CEDEX 9**

OUI je m'abonne pour 1 an (11 n°) à JOYSTICK pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie.

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

- ☐ Chèque bancaire ou postal
- ☐ Mandat-lettre

Carte bancaire n° : └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

Date d'expiration : └┴┘ └┴┘

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ....

Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19└┴┘

Ordinateur : ....

Signature obligatoire :

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 N°s) : 2 100 FB au lieu de 1570 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs étranger : sur demande au 01 44 89 41 15.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST303

Preview

SHOOT 3D
PC CD-ROM
ÉDITEUR ACCOLADE
DÉVELOPPEUR ACCOLADE
SORTIE PRÉVUE JUIN







Slave Zero





▲ *Dieu que c'est beau !*

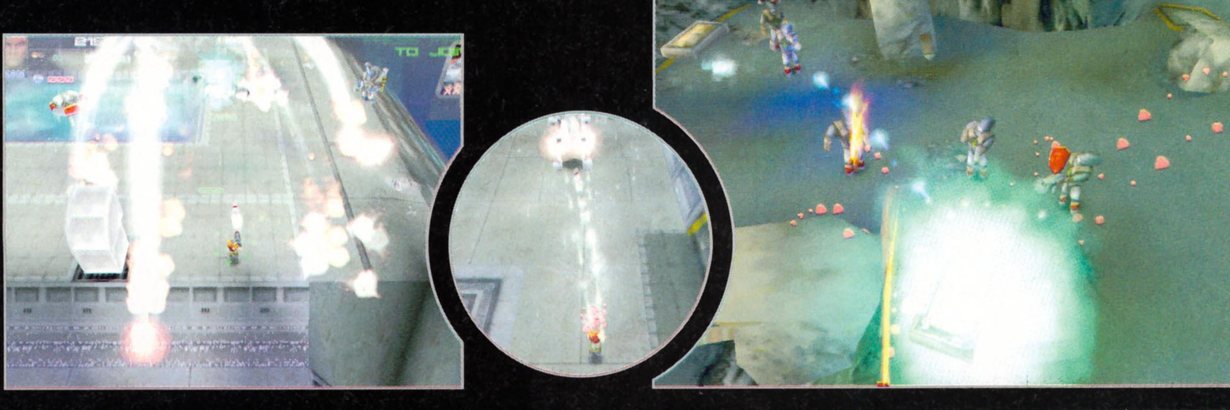
▼ *Houlala, de jolies textures !*

Des fois, je me demande où les développeurs vont chercher les noms de leurs jeux. Des fois, ils utilisent le nom du héros, mais d'autres fois l'éditeur impose un titre encore plus absurde comme le prénom de leur chien. Du coup, ici à Joystick, on s'amuse souvent au jeu du « devine quel sera le thème du jeu avant de le faire tourner », amusement absurde sur lequel nous misons nos salaires. En gros, je suis l'un des plus balèzes à ce jeu, une sorte de champion en quelque sorte. Le genre de gars qui avait réussi à deviner que Quake était un Doom-like, que Nord vs Sud était un jeu de bagnoles et que Trespasser était une adaptation du monde perdu de Spielcrishton. Pour Slave Zero, j'avais parié que ce produit était une adaptation d'un nouveau roman inconnu d'Alex Haley, avec Morgan Freeman dans le rôle principal où des afro-Américains combattaient pour leur liberté dans les champs de coton du Tennessee vers le milieu du XIXe siècle. Je voyais déjà le héros, probablement prénommé « Touba », combattre son ancien maître diabolique et raciste joué par Kevin Spacey à travers les états confédérés, lors d'une grande saga pleine d'amour et de feu. Le jeu lancé m'a un rien déçu au niveau du romanesque : en fait, Slave Zero est le nom d'un robot bien japonisant, qui se balade dans une cité futuriste en sautillant comme une folle, ce qui ne l'empêche pas de semer la mort et la surdestruction autour de lui. Le biomech évolue dans une ville de type blade runnurisante, un rien flotteuse histoire de créer une ambiance tenace mais humide. Dans les rues, on trouve d'autres robots, des voitures mais aussi des voitures et des robots. Bon en gros, Slave Zero se différencie de ses petits camarades par quelques idées de gameplay un rien originales. Ainsi, nous allons évoluer dans une machine haute de plusieurs dizaines de mètres. La résultante est que : 1. On ne peut plus voir des films autrement que dans l'enceinte d'un drive in ; 2. Les motards se font soudainement plus polis lorsque vous oubliez de mater dans les angles morts ; et 3. Les échelles sont réduites jusqu'à un facteur impressionnant, à tel point qu'un seul de vos pieds peut écrabouiller plusieurs voitures à la fois, et je ne parle même pas des fauteuils roulants, des chats ou des boîtes de munster. À part ça, Slave Zero est un jeu d'arcade à la troisième personne, qui bénéficie du dernier moteur survitaminé en vogue de chez accolade, nommé « Ecstasy Engine ».



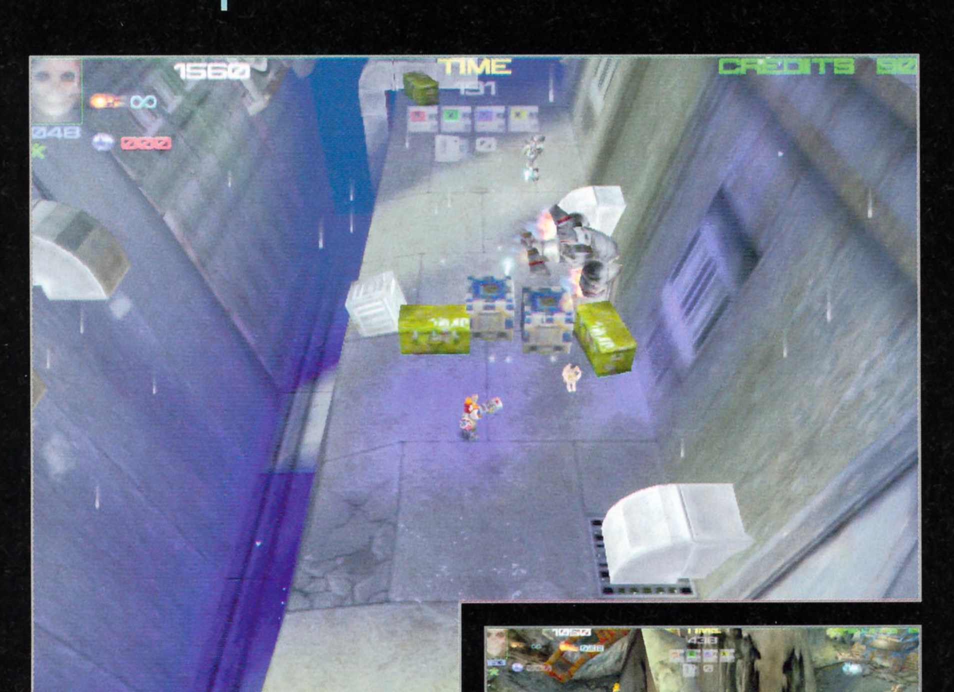

Bob Arctor

ARCADE
PC CD-ROM
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR RAGE
SORTIE PRÉVUE FIN DU JOLI MOIS DE MAI DE L'AN 99



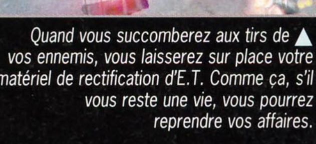


Expendable



Le petit vermicelle qui est sur le côté et qui se tient les ▲ genoux est un otage, que vous devez secourir... donc pas forcément en tirant dedans.





Quand vous succomberez aux tirs de ▲ vos ennemis, vous laisserez sur place votre matériel de rectification d'E.T. Comme ça, s'il vous reste une vie, vous pourrez reprendre vos affaires.

Évidemment, les boss seront tous plus gros que la plupart des habitants de la planète. Et comme ils seront plus gros, ils auront de plus gros canons.▼

« Expendable », ça veut dire « sacrifiable ». Et donc, quand on se sert de ce joli mot, à votre égard, dans un cadre militaro-fachisant, ça veut dire que vous allez en prendre plein la gueule, sans attendre le moindre geste de la part des gens qui vous donnent des ordres. Ainsi, vous serez un soldat au crâne rasé, et de la taille d'un morpion, puisque vu de haut et de très loin. Vous aurez pour mission de descendre sur la surface d'une planète que vous ne connaissez pas, et de tirer sur tout ce qui bouge ! Toute l'action sera en trois dimensions, et baignera dans une rigolote ambiance colorée et animée par des effets pyrotechniques du meilleur goût. Pour vous faciliter grandement la tâche, quelques munitions et armes de destruction massive seront mises à votre disposition sur le terrain des opérations. Votre conscience de raciste au front bas, et au cerveau nettoyé, sera sauve, puisque vous n'aurez qu'à exterminer tout ce qui ne ressemble pas à un être humain. Dans le même temps, vous devrez secourir les quelques êtres humains pris stupidement en otage juste en passant dessus. Évidemment, un geste maladroit de votre part ou une balle perdue suffiront à éparpiller les malheureux aux quatre coins de l'écran, et ce quelle que soit la taille de celui-ci. Donc, tout ce que vous secourrez, ainsi que tout ce que vous aurez détruit, sera comptabilisé dans votre score. De nombreux types d'extraterrestres vous seront offerts pour nourrir et récompenser vos nombreux tirs de barrage, et quelques boss seront là aussi pour conclure les nombreux niveaux de ce jeu. Toute cette considérable marmaille ne parlera pas un seul mot de français, et se lancera à l'attaque à pied, à vélo, en blindé, ou encore en avion à décollage court. Ce qu'il y a de chiant, chez les extraterrestres, c'est que quand ils ne sont pas chez nous, sur Terre, ils sont chez eux ! Et ils sont pleins, en plus.

C'est pas grave, même s'ils le sont plus que vous, vous pourrez tirer dessus à plusieurs. Et tout cela sera jouable en réseau, ou à deux sur le même écran.

Pete Boule

GRAND C



Gagnez des jeux

Lands of Lore III

+ des sweat-shirts et des T-shirts LOL III

+

des PC Dash

(avec la carte de LOL III)

+

1 PC JOYSTICK BOWER

NOUVELLE CONFIGURATION

PII 400, ATI RAGE 128 FURY
DVD-ROM 6X ATAPI
96 MO DE RAM
LOGICIEL DVD PLAYER ATI CD
DD 10.2 GO ULTRA DMA/66...





Concours Valable du 1er au 30 avril. Gagnez un PC, 12 jeux LOL III, 8 PC DASH, 8 T-shirts & 8 sweat-shirts LOL III

ONCOURS

Sur le

3615 JOYSTICK

1,29 F/mn

Westwood STUDIOS

ELECTRONIC ARTS

Saitek™

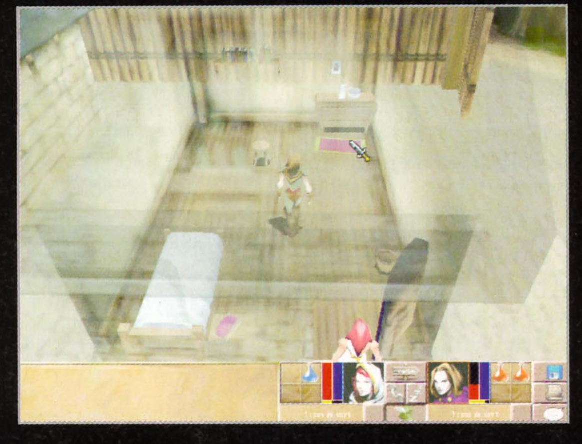
3615 JOYSTICK

(c) 1999 Electronic Arts. Electronic Arts, Westwood Studios et Lands of Lore sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts ou de ses filiales détenues à 100 % aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

Saitek est une marque déposée et appartient à la société Saitek W.Ltd.
Le PC DASH est un produit de la marque Saitek et distribué en France par la société TRANSECOM.

Preview

RÔLE / AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR ET DÉVELOPPEUR
DELPHINE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE JUIN 99





L'accès à votre inventaire ne vous empêchera pas non plus de continuer à jouer.

Darkstone



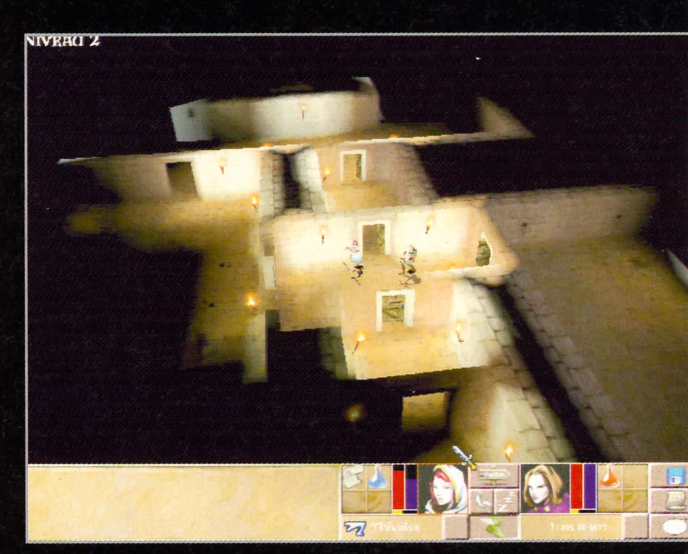
Faudra éviter de faire le malin avec des rois zombis.

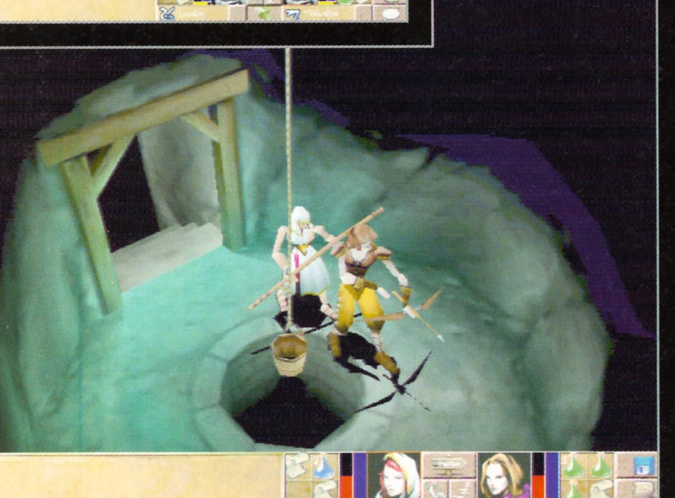


N'importe quel fan de jeux de rôle normalement constitué devrait apprécier Darkstone. C'est obligé. Certes, beaucoup de ceux qui ont eu l'occasion de le voir tourner en regardant au-dessus de mon épaule m'ont déclaré, spontanément, qu'il avaient devant eux un Diablo-like. Les recettes seront peut-être les mêmes, mais dans ce cas précis, le repas sera sans doute meilleur. Tous les univers médiévaux fantastiques ne se ressemblent pas.

Jeu de rôle

Évidemment, pour le plus grand bonheur des joueurs, il y aura toute une phase durant laquelle on devra créer le ou les personnages que l'on voudra voir agir sur son petit écran. Ainsi, on pourra choisir entre les différentes occupations du personnage, son sexe, et sa gueule. De plus, chacune des classes des personnages vous offrira toute une panoplie de compétences . Ainsi, un voleur aura le droit de dépouiller les passants, et une prêtresse aura le droit de les consoler. Quand on parle de « le ou les personnages », il faut savoir que l'on pourra gérer soit un personnage unique, soit deux héros en même temps. De plus, les joueurs auront l'occasion de se rencontrer sur des zones de jeu Internet, afin de partager quelques aventures. Dans ce dernier cas, ils ne pourront gérer qu'un seul personnage, et ce, dans un souci de rendre le jeu le moins confus possible. Toute l'action se déroulera dans une contrée du monde d'Uma. Vous commencerez vos aventures en partant de la capitale de la contrée, dans laquelle vous ferez connaissance avec pas mal de personnes vous donnant conseils, cours, vivres ou armes, et vous proposant des quêtes. Cette capitale sera votre camp de base. Ainsi, chaque fois que vous aurez accompli une des nombreuses quêtes proposées, vous aurez le droit de revenir pour vous délester de votre or accumulé, et de vos objets superflus. Pour un peu qu'ils intéressent les nombreux dignitaires qui vous collent des quêtes sur le dos, cela vous fera d'autant plus de thunes. Cependant, l'existence de vos héros ne sera pas aussi simple que ce tableau peut le laisser prétendre. Vous aurez évidemment droit au gros-méchant-de-service-qui-a-un-sens-de-l'humour-qui-ne-fait-rire-que-lui. Ainsi, vous serez attendu de patte ferme par un dragon, qui n'attend que votre visite pour se fendre la gueule, et la vôtre pendant qu'on y est.







Jeter un coup d'œil dans un puits ne sera pas interdit.







▲ Au fur et à mesure de votre progression dans les niveaux, vous serez en mesure de différencier un piège d'une dalle d'ouverture de porte.

Certains coffres seront piégés : prudence ! ▶

Magie, magie...

Bien que certaines classes de personnages soient délibérément spécialisées dans l'usage de la magie, ceux qui ont d'autres talents pourront aussi en user à souhait. Ainsi, un guerrier pourra avoir un minimum de connaissances dans les mystères des arcanes pour pouvoir lancer un sort. Tout le monde pourra apprendre à lancer des sorts. De plus, des sorts à usage unique pourront être trouvés dans les coffres, meubles, et cadavres que vous croiserez. Pour finir, chaque sort pourra voir ses effets améliorés si le joueur pense à en monter le niveau ; la progression du personnage s'en retrouvera enrichie. On aura ainsi droit à une panoplie de sorts divers et variés, permettant de désintégrer avec soin son ennemi, d'ouvrir un coffre piégé de (très) loin, ou encore, de ressusciter un compagnon d'armes qui a eu la bonne idée de mourir, au milieu des assauts répétés de la multitude de saloperies qui peuplent le monde de Darkstone.



▲ Durant vos quêtes, vous pourrez être guidé par les esprits des quelques héros malheureux qui vous ont précédé.

Éventail de saloperies

Question personnages, on est fixé. On aura le choix, et suivant la progression du héros, son aspect sur l'écran sera changé. De fait, il est inutile de préciser que la richesse, et la variété des personnages nous annonce un maximum de variété et de richesse pour les différentes créatures et monstres errants que le joueur aura le droit d'affronter. Il y en aura pour tous les goûts et pour toutes les tailles, de la petite fée de dix centimètres de haut à l'araignée velue de six mètres de large, en passant par les squelettes un peu armés, et les zombis au caractère carnassier et vindicatif. Comme de bien entendu, après mort constatée des différents salopards que vous aurez croisés, vous trouverez sur eux une bonne quantité d'objets que vous pourrez revendre, ou garder s'ils se révèlent puissants. Bien sûr, de certains d'entre eux dépendront quelques-unes des nombreuses quêtes que vous aurez à accomplir dans cet univers.



Cet univers-là

Les personnages seront vus de haut dans leurs pérégrinations, et une interface simple permettra au joueur de faire pivoter le décor autour des protagonistes à l'aide des touches fléchées du clavier. De fait, il sera possible de zoomer sur un détail, un objet ou un personnage, et il sera possible de changer très aisément son angle de vue durant les combats en temps réel. Cet aspect pratique du jeu sera aussi bien valable pour les extérieurs que pour les intérieurs des nombreux donjons que les aventuriers devront visiter. Les décors seront très soignés. Ainsi, les arbres n'auront pas tous la même forme, des feuilles seront même dans leurs branches, les murs des grottes et des donjons auront plusieurs nuances de couleurs suivant les différentes sources d'éclairage qui seront disposées dans les nombreuses salles et corridors. Mais le fin du fin reste l'habile procédé qui rendra transparents les objets parasitant l'angle de vue du joueur.

Maintenant on attend d'avoir une version bien testable pour vous en dire plus, dans le test bien testé du prochain numéro. Darkstone, bien qu'il reprenne une foule de bonnes vieilles recettes, nous les ressert rafraîchies. C'est un jeu prometteur, et gageons que le choix d'une interface simple, tout en enrichissant son univers, le rende d'autant plus ludique. Ça risque d'être chouette.

Pete Boule



▲ Vous pourrez moucher vos ennemis à travers les grilles.



L'Amerzone

EDITEUR MICROIDS

SUR PC CD-ROM

L'Amerzone se situe clairement dans la catégorie des Myst-like. Son univers, tiré d'une des BD de la série des « Inspecteur Canardo », de Benoît Sokal (également concepteur de ce jeu), est absolument splendide. Son histoire est poétique à souhait. Son moteur graphique, où on se balade de décor fixe en décor fixe, n'est pas franchement synonyme d'action échevelée. Son interface est définitivement de la même veine que celle de Myst et Riven : tout se fait uniquement à la souris, avec un curseur qui change de forme selon les zones interactives. Et les rares fois où le jeu s'anime, c'est surtout pour des séquences cinématiques, superbes au demeurant (même s'il est regrettable qu'on ne puisse pas monter au-delà du 640x480).

Alors voilà : en tant que journaliste, vous rendez visite à un vieil excentrique qui, dans les années 30, est parti dans une contrée lointaine extraordinaire, l'Amerzone. Expérience interdite, mysticisme, histoire fabuleuse : le cadre est posé et vous voilà chargé de réparer les erreurs de jeunesse d'un vieillard pris de remords. Vous partez donc pour l'Amerzone. Son carnet de voyage vous apprendra toute l'histoire et vous donnera tous les indices utiles. Du coup, c'est vrai que si l'histoire est très prenante, le jeu n'est pas bien difficile. Pour un fan de Myst, il ne faudra pas plus de 4 heures pour venir à bout de ses 4 CD... Ce qui explique que vous le retrouviez dans cette rubrique et non en test classique. Reste que sa qualité exceptionnelle en fait un produit idéal pour des joueurs occasionnels, ce qui n'était pas le cas pour Myst.

Là-bas, vous rencontrerez des tas d'animaux étranges, tel ce « Ventousier » gobeur de papillons. Ouais, on comprend pourquoi personne n'a jamais cru à son histoire, au Papy.

L'hydraflot, invention du vieil homme, est le moyen de transport absolu : il fait avion, hélico, barque, voilier, sous-marin et même skateboard du futur. Si, si !

Le Roi Lion II
Multi-jeux

EDITEUR DISNEY INTERACTIVE
SUR PC CD-ROM

Kiara, Kovu, Timon, Pumbaa et Zazou sont mis en scène au travers de quatre petits jeux super bien léchés. Rien d'original ni de très compliqué dans ce produit, mais il faut avouer que les vieilles recettes sont souvent les plus efficaces. En tout cas, j'ai passé un bon moment avec ce soft. Si, si ! Même qu'il peut aussi se jouer à deux sur le même écran. Adresse, réflexes et même un peu de stratégie... Si les Quakers de demain s'entraînent aussi durement dès le plus jeune âge, on est mal barré, c'est moi qui vous le dis.



Casse-briques original : chaque bout de planche explosé dans le jeu se rajoute en haut de l'écran, pour permettre à Timon ou Pumbaa d'atteindre l'insecte central.

Music on Stage : Piano

EDITEUR GENERATION 5
SUR PC & MAC CD-ROM

Contrairement à ce que le titre - un peu pompeux - laisse supposer, ce produit est destiné aux débutants. Débutants en piano, débutants en solfège, débutants en vocabulaire de la musique : les bases de l'écriture et des règles musicales sont expliquées ici grâce aux petites « leçons » toutes simples, sanctionnées par des micro-tests. L'utilisation du multimédia n'a rien de renversant, loin de là, mais le sujet n'est pas mal traité, et l'interface ultra sobre a l'avantage d'être très simple d'utilisation.



Exercice pratique au piano, avec vidéo optionnelle.

Le juke-box est une machine à karaoké qui propose un choix assez maigre de chansons, dont je ne connaissais pas la moitié.



Lamborghini Diablo, Porsche 959 et Ferrari F-40 : trio de rêve s'il en est.

Turbo, Stars de l'automobile

EDITEUR M6 MULTIMEDIA
SUR PC & MAC CD-ROM

Vu à la télé ! Hé, hé. C'est trop débile ce truc. Et pourtant c'est vrai. Même que je l'ai vue, la pub. Et vazy que je te vante les mérites de mon cédérom, vazy que je me la joue chaîne de télé dans le coup, à la pointe de la technologie et tout et tout. Et vazy que je te sors un produit pas mal du tout. Ben oui. L'est vraiment pas mal foutu, leur Turbotruc. Le seul reproche qu'on peut lui faire, c'est que la base de données... n'en est pas une. Exemple : vous y cherchez la Porsche 944, histoire de voir à quoi ressemblait le bolide de notre Lord Casque Noir... Eh bien, c'est râpé : pas de Porsche 944.

D'un autre côté, ils ne sont pas malhonnêtes, les gars : ils racontent la saga de l'automobile de l'après-guerre à nos jours, certes, mais à leur sauce à eux, c'est-à-dire au travers d'une sélection de 200 voitures mythiques, d'une histoire succincte des marques, d'une présentation des grandes avancées technologiques de la période (avec petits schémas à l'appui) et de commentaires généraux. Et ils n'ont même pas oublié le quiz de rigueur.



Les explications techniques sont davantage un rappel de choses connues ou d'anecdotes originales qu'un cours de mécanique.

petites annonces

ACHATS PC

Dép. 25. Cherche graveur à 1000F ou moins. Contact : Pierre-Yves.receveur@wanadoo.fr.

Dép. 42. Achète lecteur Zip port parallèle 100Mo ou 250Mo. Tél. : 06 12 19 75 85 Nicolas.

Dép. 44. Cherche sur Nantes, Carquefou ou Saint-Luce, carte 3D à prix sympa. Tél. : 02 40 93 77 89 ap. 4 h. Demander Mathieu ou laisser message. Merci.

Dép. 67. Recherche CPU AMD K6 266 ou 300MHz + DD 3,2Go. Alain au 03 88 83 30 79.

Dép. 67. Achète CPU Stocket7 Pentium 233MMX ou K6 266 MMX. Tél. : 03 88 67 37 76 à Maxime ap. 17h30.

Dép. 91. Recherche un volant avec si possible retour de force, bon prix (moins de 700F) pour Windows95. Demander Igor au 01 69 28 54 19 ap. 19h ou e-mail : luc.martial@wanadoo.fr.

Dép. 93. Urgent recherche disque dur okaz capacité env. 2Go. Faire bon prix, contact région parisienne uniquement. Jonathan au 01 48 36 75 37.

Dép. 93. Recherche Diamond Monster 3Dfx2 8Mo ainsi que le câble interne : Megamonster. Faire offre. Contacter Alain au 01 42 43 66 49.

VENTES PC

Dép. 06. Vds P150 DD 2Go 32Mo de RAM CD 24X Hitachi écran 14 pouces Windows 98 carte vidéo AI 2Mo prix : 3000F. Tél. : 04 93 44 10 17. Si répondeur, laisser message.

Dép. 08. Vds Blaster Banshee 16Mo SDRAM PCI 2 mois 700F Riva TnT AGP 500F 3Dfx Monster + Matrox Mystique 300F. Tél. : 03 24 59 22 40.

Dép. 09. Vds imprimante Epson Stylus Color 740 1400F, scanner couleur Relisys S3 : 800F ; carte vidéo ATI Works 4Mo + drivers : 300F ; tous les matériels sont quasiment neufs. Epson sous garantie + log. Bruno, Tél. : 05 61 67 70 00 ou 06 83 10 70 34.

Dép. 11. Vds processeur P2 266 : 1000F port inclus en très bon état, envoi en recommandé Joystick Guillemot Leader 3D : 150F. Écrire à Olivier Passet chez Mme Rivera, 18 rue d'Empaute, 11300 Limoux.

Dép. 13. Vds PII 233MHz + 64Mo + DD 6,4Go + 17" Iyama + graveur Teac 4X/12X SCSI + CD Pioneer SCSI + ATI Expert@play 8Mo + 3Dfx2 8Mo + carte son AWE 64 + cm Asus + contrôleur SCSI Tekram + HP + clavier + souris ! Prix : 8500F. Tél. : 06 12 70 17 32.

Dép. 14. Vds processeur PII 300MHz, demander Mathieu au 02 31 95 45 25 après 17h.

Dép. 14. Vds PC 120MHz 16Mo RAM, DD 1Go, CD 8X, SB16, Matrox Mystique 2Mo, écran 15", enceintes 100 watts, clavier, souris, jeux, 3Dfx 6Mo en option. Prix : 2500F. Tél. : 06 13 07 40 74.

Dép. 21. Vds 3Dfx2 12Mo 600F, P150 250F, Mystique 2Mo 220F, SB AWE 32 350F, 2x8Mo EDO 100F, Pad-Tleader3D 200F, Ati Xpert@play 8Mo 300F, P75 50F, carte Tuner TV 450F, Turtlebeachtbs2000 500F, Adrien Tél. : 03 80 71 31 17, en semaine.

Dép. 27. Vds Pentium 133 16Mo SB16 carte PCI 2Mo écran 14" DD 420Mo Windows 3.1 Dos 5 1650F option CD, Win95, Works, Quicken, 550F. Tél. : 02 32 26 24 39 ap. 18h. E-mail choplain@normandnet.fr, dep 27 de préférence.

Dép. 33. Vends volant à retour de force Guillemot tout neuf (2 mois) neuf 1000F, vendu 750F + 3Dfx2 Voodoo2 neuve (1 mois) 700F prix à débattre. Tél. : 05 56 70 36 88 ap. 17h, demander Gabriel. Urgent ! Envoi matériel si obligé.

Dép. 35. Vends carte vidéo STB Velocity 128 4Mo, prix 300F. Demander Christophe au 02 99 82 68 06 pendant w-e et vacances scolaires.

Dép. 35. Vds k62 400 128Mo SDRAM PC100 DD 6,4 carte sow A3D Sound Blaster carte vidéo Riva TnT lecteur CD 32X souris + clavier Microsoft. Tél. : 02 99 05 29 94 le w-e et le soir ap. 17h.

Dép. 38. Vds PC 333 CD 32X 3Dfx2 DD 3,2Go 64 SDRAM Win98 off95 jeux souris clavier ss moniteur 4000F vds 3Dfx2 12Mo neuve 700F. Tél. : 04 74 54 47 69.

Dép. 52. Vds carte son PCI ref. Aztec 3328 : 230F, mémoire 32Mo SDRAM 66MHz : 220F. Tél. : 03 25 56 43 62.

Dép. 57. Vds carte 3Dfx + câble + derniers drivers : 200F. Tél. : 06 14 06 11 36.

Dép. 59. Vds modem Svpra Express 56 E externe V90 tbe cause double emploi 400F, frais de port compris. Demander Patrick au 03 27 48 56 67.

Dép. 59. Vds carte graphics Blaster Extreme 4Mo 250F vds processeur Intel Pentium 90MHz 150F. Vds carte son Maxi 16 IDE compatible Sound Blaster pour W95 150F appeler ap. 19h au 03 27 74 10 30. Demander Mickael.

Dép. 59. Vends Voodoo2 Creative 8mo avec jeux 650F sans jeux 600F. Tél. : 03 20 22 89 13 twils@nordnet.fr.

Dép. 59. Vends graveur Hewlet Packard HP CD Writer Plus 7200i réinscriptible 1500F, lecteur CD 36X Aku 400F. Tél. : 03 27 24 15 44.

Dép. 59. Vds CPU 200MMX bon prix lecteur CDR 4X 200F carte 3Dfx 16Mo Banshee 600F. Tél. : 03 20 58 70 37 ap. 19h et av. 21h.

Dép. 60. Vds magazines Joystick du n°84 au 102 avec les CD. Faire offre d'achat. Tél. : 03 44 83 29 79 ou 06 09 94 62 76, dép. 60.

Dép. 60. Vds Pentium 75 (clock120) 16Mo HDD 650F Graphics S3V2 moyen tour CD 40X son PCI 1800F avec écran 15 (1 mois) 2600F avec 3Dfx + 350F Monster. Vds Pentium 150 + 16Mo SDRAM S3V2 CD 24X 1800F. Tél. : 03 44 60 21.

Dép. 64. Vds PC Packard Bell Intel 166MHz, 40Mo RAM, DD 1Go, carte son 3D comp SB, carte 3Dfx 4Mo écran 14", 1280x1024, clavier, souris : PS2 + logiciels. Prix : 3800F + CPU 100MHz Intel 250F + 2x4Mo EDO 100F. Tél. : 06 86 75 30 51.

Dép. 67. Vds Joystick Force Feedback MS : 700F, CPU Intel PII 233 + ventilateur 700F, CG : Ati Xpert@play 8Mo AGP2x 250F, cs Ensonid Vivo PCI 100F, Modem US Robotics 33 600 250F carte SCSI 200F Vincent.wolff@wanadoo.fr. Tél. : 03 88 74 52 37.

Dép. 69. Vds carte Voodoo2 8Mo + jeux : 700F. Demander Sylvain le w-e. Tél. : 04 78 31 64 39.

Dép. 69. Vds lecteurs zip 100Mo avec 7 disquettes 1000F à débattre. Tél. : 04 78 77 96 54 ap. 18h30.

Dép. 72. Vds écran 14" Philips brilliance 1409 prix : 300F. Tél. : 02 43 94 26 85. Demander Frédéric. E-mail : fredfleche05@infonie.fr.

Dép. 75. Vds joystick MS Sidewinder Précision Pro neuf avec jeu. 500F. Urgent. Tél. : 06 86 26 17 05 ou 01 45 66 55 52.

Dép. 75. Vds processeur Pentium 166MHz : 350F. Vds carte mère 430 HX- 512Ko cache- 32Mo RAM EDO 4PCI Microstar : 400F. Vds ventilateur Cyrix : 50F. Tout tb état + manuel + boîtes. Le tout 750F. toptop@cybercable.fr. À saisir !

Dép. 75 ou dep 59. Vds SDRAMPC66 32Mo 150F et 3x SDRAMPC66 64Mo gaulard@ece.fr.

Dép. 77. Carte mère 512Ko socket 7 100MHz + proc AMK6-2 350MHz 1100F Tél. : 01 64 05 73 05 ap. 19h ou 06 61 75 73 05.

Dép. 77. Vds cm Gigabyte Tx Pro 2 + K6 233 + 64Mo SDRAM + DD 2,5Go + ATI Xpert 4Mo PCI + cs Sound Blaster 16 + boîtier moyen AT : 2600F. Tél. : 01 60 26 48 21 répondeur.

Dép. 77.Vds PC 166MMX + 80Mo RAM + DD 4,2o + CD 12x + carte Mystique + SB AWE 32 + HP + imprimante coul jet d'encre Canon BJC4100 + Win98 + Office + jeu avec écran 17" : 4990F ou écran 14" : 4400F. Contacter Michael au 01 64 34 24 69.

Dép. 77. Vds K6 3D-NOW 300MHz (ov : 375), 32Mo SDRAM, CD 24X, Maxi Sound 64 2Mo, 4,3Go, ATI Xpert Play 4Mo AGP, écran 15" : 4990F ou seulement cm + K6 3D 300 : 790F. Vds cm + P200 MMX : 590F. Tél. : 01 64 05 21 55 ap. 19h.

Dép. 77. Vds PC 486 DX2 66 16Mo RAM DD 402Mo CD 6X carte vidéo Vesa local bus 1Mo carte son Sound Blaster écran 15" Acer + logiciels prix 2000F. Tél. : 01 64 67 02 96.

Dép. 78. Vds volant Microsoft Sidewinder Force Feed Back Wheel valeur 1650F vendu 950F. Microsoft Sidewinder Freestyle Pro neuf valeur 690F vendu 450F. Demander Thierry au 01 39 16 64 13 ap. 20h ou w-e.

Dép. 78. Vds cm Tekram avec PII 233 + carte son PCI + carte vidéo AGP : 800F, graveur HP 7200 pour CDR et CDRW (sous garantie) : 1200F. Tél. Olivier ap. 20h au 01 30 59 28 14, ou mrmojo@infonie.fr.

Dép. 78. Vds P133 + cm + boîtier et alim + 32Mo EDO Prix : 1000F. Tél. : 01 30 96 08 43. Demander Emmanuel ap. 18h ou maanuu@aol.com.

Dép. 83. Vds DD 1Go SCSI avec contrôleur à 650F ; 4x4 Mo EDO à 200F ; DD 260Mo à 250F à débattre. Demander Bertrand au 04 94 60 94 04 le week end.

Dép. 84. Vds proc. AMD K6 200MMX + carte mère + SB16 + drv. Prix : 600F. Michael : 04 90 09 55 40.

Dép. 84. Vends P200 MMX, 64Mo, 4,5Go, CD 32X, haut parleurs + souris + clavier + Win95 : prix : 4500F à débattre. Tél. : 04 90 76 83 29.

Dép. 84. Vends moniteur 14" 450F. Tél. : 04 90 26 02 38 Sylvain après 18h00.

Dép. 88. Vds 1 barette 32Mo EDO 150F, onduleur APC 250W 150F, carte son Pro Sonic : 70F + HP, 2 joystick 50F l'unité. Écrire à Richardot Pierre, 9 Chemin Grange Puton Urps, 88200 Remiremont.

Dép. 91. Vds PC comple : P120, 32Mo EDO, CD Philips 8X, Sound Blaster 32, HDD 800Mo, 512Ko cache, écran Compaq S-VGA 14", souris MS Mouse…+ imprimante jet d'encre couleur le tout : 3000F. Tél. à Sylvain au 01 64 57 57 40. A saisir !

Dép. 91. Vends carte mère HP et P166+ et 32Mo EDO 500F. Possibilité de vente séparée (250F, 150F et 150F). Tél. : 01 69 89 37 68.

Dép. 92. Vds cm Asus + P166 Cyrix : 300F ; 2x16Mo : 150F, 2x8Mo : 75F ; boîtier gde tour Morex AT 200F ou l'ensemble 600F. Tél. : 01 46 23 11 68 ou rongin@online.worldnet.fr.

Dép. 92. Vds cm Asus P55 + Cyrix 166 + 4x8Mo EDO + carte vidéo S3 Trio 64v+ + boîtier : 700F. Demander Benoît au 01 41 17 22 28 ou e-mail : guerout@cpub-internet.fr.

Dép. 92. Vds Intel Celeron 333 + 64Mo + DD 4Go + i740 AGP 8Mo + écran 17" + c. son SB64 + CD 36x Creative + HP 120W + cm Abit + Win98 + Office + Norton A. Virus + jeux état neuf : 6600F. Tél. : 01 47 99 56 93.

Dép. 92. Vds cm PB640 socket 7 75 200MHz carte vidéo 1Mo intégrée pour desktop 100F. 4x8Mo EDO 200F. Casio CFX-9940GT 400F. Microsoft Sidewinder 100F. HP 20W 50F. Souris + télécommande PC 250F. Loïc 01 47 73 52 92 sloic@bdway.com.

Dép. 92. Vds PC Celeron A 460MHz, 64Mo SDRAM, Rage 128 32Mo, SB Live, modem 56K, CD 40X, disque dur 10Go : 6000F ferme. Matériel sous garantie. Tél. : 01 46 12 09 69 ou 06 12 36 43 57.

Dép. 92. Vds Celeron 300A, Abit BH6, 64Mo 100, Ati Magnum 32Mo, SB 64 PCI, 6,4Go, CD 36X, 3"1/2, 17" 0,27 1280x1024, moy tour ATX, HP 160W, clavier, souris ps2…7500F (neuf !). Tél. : 06 86 24 75 51 ou j.metillon@caramail.com.

Dép. 93. Vds Pentium 200, 80Mo EDO, DD 2,1Go, carte son SB AWE 32, carte vidéo Matrox Mystique 4Mo, 3Dfx, CD 8X, écran 14", souris, clavier tbe : 4000F. Tél. : 01 49 37 01 15. Demander Thierry.

Dép. 94. Vends carte mère 486 PCI + ISA + 486 DX50 + 8Mo + carte graphique Cirrus logic + contrôleur de disque dur + Matrox Mystique220 4Mo + pilote : 1000F. Tél. : 01 43 75 44 70 (demander Axel).

Dép. 94. Vds Matrox M3D PCI 4Mo : 250F avec boîte, AWE 32 2Mo 200F, scanner Microtek Scanmaker 2 SCSI 300x600 : 350F, CD IDE 8X : 150F. E-mail : laumartini@aol.com ou Tél. : 01 45 92 15 19.

Dép. 94. AMD 133 + carte mère socket 3 + 16Mo RAM pour 300F. Tél. : ap. 19h au 06 87 65 14 42.

Dép. 95. Vends carte mère + CPU AMD K6 200MMX 800F. Contacter Marc ou Xavier au 01 39 95 71 10 ou 06 86 91 04 75.

Dép. 95. Vds P166 Intel + cm 256K cache + 32Mo + DD 2,1Go + carte son Sound Blaster AWE 64 + carte 2D/3D Xpert@play 8Mo + CD 36X creative + écran 15" + filtre : 3900F. Tél. : 06 82 05 13 78.

Dép. 95. Vds K6 200 (oc 225MHz) + cm Asus TX97 + boîtier + Matrox Mysique + 3Dfx Diamond + SDRAM 48Mo + carte son 16 bits. Tél. : 06 62 38 61 00.

Dép. 95. Vds carte son Maxi 64 Home Studio 2 neuve (car double emploi), boîte et notice, valeur 950F, vendue : 400F. Tél. : 06 86 80 19 48.

VENTES AUTRES

Dép. 04. Vds PC de poche TI Avigo 1800F. Letallude Alain, 04420 Puimoisson. Tél. : 04 92 74 72 76.

Dép. 24. Vends Nintendo 64 + 1 manette + jeux : 1300F. Appeler Brice au 05 53 04 07 78 ap. 18h.

Dép. 29. Vds Game Gear + jeux : 600F. Tél. : 02 98 87 90 76.

Dép. 49. Vds Atari 520 STE + jeux + joystick le tout 500F à débattre. Appeler Alexis au 02 41 77 26 06.

CONTACTS PC

Dép. 31. Malade d'images de tous les genres. J'en recherche encore plus (je suis avide…). Envoyez-moi vos listes de belles images, et je ferai de même. Écrire à : Mr Maume Christophe, 21 rue Claude Forbin appat. n°101, 31400 Toulouse.

Dép. 51. Étudiant sympa effectue petits travaux de montage cartes, etc pour ceux qui savent pas ! Toujours moins cher qu'en magasin, ces trucs-là… Tél. : 06 13 58 23 92 (Reims).

Dép. 77. Recherche adversaires en réseau local pour Age of Empires ou Starcraft. Contacter Thomas au 01 60 04 54 33 ap. 19h ou bien à Lafeve.B@wanadoo.fr.

JOBS

Dép. 60. Société ch pour développement jeux vidéo développeur C++, assembleur ayant déjà développé jeux vidéo. Tél. : 01 39 37 21 03, Patrice.

Dép. 93. En vue de compléter notre équipe pour la réalisation d'une démo jouable d'un jeu stratégie/tactique/gestion/action, rech : 2 infographistes 2D/3D utilisant 3DS Max pour modélisation et animation de véhicules et personnages. Contact : Nicolas : 01 43 32 45 52 ou 01 42 62 55 53 (mess), Franck : 01 48 40 75 71 (20h30) ou sur e-mail : bacelar@chez.com. Annonce pour fou furieux en jeux vidéo et si possible de Paris/RP.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à notre nouvelle adresse : **Joystick, Petites Annonces, 124 Rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 104 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES



LE RYTHME
EN PLUS

Disponible sur CANALSATELLITE

Épopées légendaires : Stratégie et Honneur

3DO

NEW WORLD COMPUTING







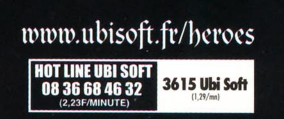


Le meilleur de la stratégie au tour par tour

Bientôt disponible sur CD-Rom PC



www.ubisoft.fr/heroes





© 1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. New World Computing, Heroes of Might and Magic, 3DO, et leur logo respectifs sont des marques commerciales ou des marques déposées de The 3DO Company aux Etats Unis et/ou dans le reste du monde. Toutes les autres marques et/ou noms sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. New World Computing est une division de The 3DO Company.